

компьютерный еженедельник
www.upweek.ru
UPGRADE
#51-52 (400-401)
22 декабря 2008
Scanned by Mass
Всех с Рождеством
400
КОНКУРС! ОЧЕНЬ МНОГО ПРИЗОВ!
XBOX 360: ВСЯ ПРАВДА О ПРИСТАВКЕ
ПРОЦЕССОРЫ: ИТОГИ ДЕСЯТИЛЕТИЯ
ПОИСК ПО ТОРРЕНТАМ: КАК НАЙТИ ВСЁ
ISSN 1680-4694
ЛУЧШИЕ ПОДАРКИ К НОВОМУ ГОДУ! ★ СКАЙПОМЫШЬ SKYPEMATE ★ ДЕЛАЕМ НОВОГОДНЕЕ СЛАЙД-ШОУ ★ ВСЕ СОБЫТИЯ 2008 ГОДА ★ ВИДЕОКАМЕРА TOSHIBA CAMILEO PRO HD



#51-52 (400-401), 2008
Издается с 1 января 2000 года
Выходит один раз в неделю
по понедельникам

Главный редактор Данила Матвеев
matveev@upweek.ru
Зам. главного редактора / редактор software, connect Николай Барсуков
b@upweek.ru
Выпускающий редактор Татьяна Янкина
yankee@upweek.ru
Редакторы hardware Платон Жигарновский
platon@upweek.ru
Максим Логинов
maxim@upweek.ru
Редактор новостей Илья Сергеев
sergeev@upweek.ru
Литературный редактор Светлана Макеева
makeeva@upweek.ru
Тестовая лаборатория Михаил Лозовиков
lm@upweek.ru
Иван Ларин
vano@upweek.ru
тел. (495) 631-4388
Дизайн и верстка Спонарий Белкин
Александр Ефремов
Иллюстрации в номере Евгений Лепин
Фото в номере Андрей Клемин
PR-менеджер Анна Шурыгина
shurigina@veneto.ru
тел. (495) 745-6898
Директор по рекламе Владимир Сливко
slivko@veneto.ru
Старший менеджер по рекламе Павел Виноградов
pashock@veneto.ru
Менеджеры по рекламе Алексей Струк
struk@veneto.ru
Надежда Дымова
nd@veneto.ru
Татьяна Бичугова
bichugova@veneto.ru
тел. (495) 681-7445
Директор по распространению Ирина Агронова
agronova@veneto.ru
тел. (495) 631-4388
тел. (495) 631-4388
Идейный вдохновитель Андрей Забелин

ООО «Паблишинг Хаус ВЕНЕТО»

Генеральный директор Олег Иванов
Исполнительный директор Инна Коробова
Шеф-редактор Руслан Шебуков

Адрес редакции
129090, г. Москва, ул. Гиляровского, д. 10, стр. 1,
тел. (495) 681-1684,
факс (495) 681-1684

upgrade@upweek.ru
www.upweek.ru

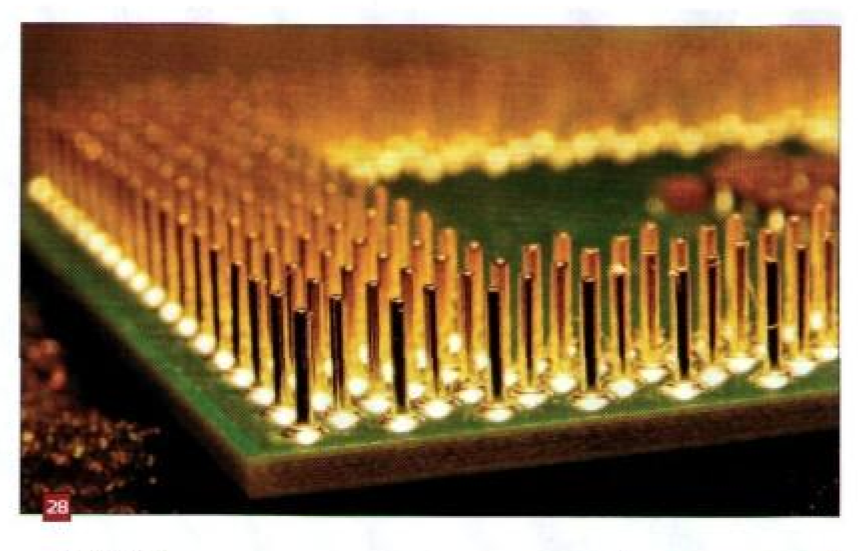
Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Регистрационное свидетельство ПИ № ФС77-26571 от 7 декабря 2006 г.

Подписка на журнал UPgrade по каталогу агентства **«Роспечать»** (подписной индекс – **79722**), по каталогу **«Почта России»** (подписной индекс – **99034**), по каталогу **«Пресса России»** (подписной индекс – **29481**).

Старые номера журналов можно приобрести по адресу: м. «Савеловская» Выставочный компьютерный центр (ВКЦ) «Савеловский», киоск у главного входа.
Часы работы киоска: ежедневно, с 10:00 до 20:00.

Издание отпечатано
ЗАО «Алмаз-Пресс»
Москва, Столярный пер., д. 3,
тел. (495) 781-1990, 781-1999

Тираж: 92 000 экз.


28







напиток
мартини с газированной минеральной водой

книжка
Вернор Виндж – «Глубина в небе»

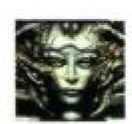
песня
Dream Theater – Wait For Sleep

ссылка
www.warand-peace.ru

блог
www.avantu-rist.org

С Новым годом! Несмотря ни на что

Вне всяких сомнений, уходящий год был неординарным с любой точки зрения. Случившиеся за это время кардинальные сдвиги затронули все стороны нашей жизни. Вокруг произошло множество событий, определивших направление движения мира на ближайшие годы.



Remo
r@upweek.ru
Mood: предновогоднее
Music: Queen

Весь последний год среда нашего обитания менялась, причем эти метаморфозы становились все масштабнее и происходили со все возрастающей скоростью. Наш мир постепенно охватывала энтропия, а нам оставалось только наблюдать за тем, какие конкретно формы принимает этот процесс.

Однако то, что происходило в рамках высокотехнологичной индустрии, все же ощущается как бледное подобие событий глобального порядка. Собственно говоря, это неудивительно: во-первых, масштабы действительно несопоставимы, а во-вторых, многое из случившегося в компьютерном мире является прямым или косвенным отголоском событий, произошедших / происходящих в мире вообще.

Уходящий год стал годом торжества коммуникаторов. Производители если и не нащупали пока золотую середину между эргономикой, дизайном и функциональностью, то двинулись в направлении, близком к правильному :). На рынок наконец поступили устройства, с которыми может справиться обычный человек. Появление по-настоящему хороших сенсорных экранов в сочетании с освоением производителями такой клевой вещи, как акселерометры, в целом дало хорошие результаты. Население проголосовало долларом за простоту и удобство.

С однозадачными гаджетами ситуация сложнее. К примеру, рынок портативных медиаплееров растет, а вот продажи GPS-навигаторов рухнули, ибо зачем по-

RSS

Над номером работали: Данила Матвеев, Николай Барсуков, Платон Жигарновский, Татьяна Янкина, Саша Ефремов, Слонарий Белкин, Илья Сергеев, Иван Ларин, Миша Лозовиков, Максим Логинов, Лыжник и Светлана Макеева. Приглашенный атлет – Уго Лепинявичус!

купать отдельное устройство, если любой уважающий себя поставщик смартфонов снабжает этой функцией свои изделия? И не постигнет ли судьба GPS-аппаратов медиаплееры, когда коммуникаторы станут еще совершеннее?

Я глубоко скорблю, но в этом году приставки как платформы для игр окончательно обогнали ПК как количественно, так и качественно. Честно говоря, сам бы давно пересел играть за консоль, но уж очень пока без мышки непривычно, да и стратегии люблю... А ведь процесс этот будет дальше только ускоряться, и лет через пять ПК как игровая платформа займет свою ограниченную нишу и будет там существовать. Тихо и с каждым годом все незаметнее.

Красиво выступила AMD, которую некоторые аналитики поспешили похоронить. Правда, сложно сказать, насколько хорошо у нее идут дела сейчас с финансовой точки зрения, но, по крайней мере, ей удалось разработать продукты, которые чрезвычайно хороши по соотношению «цена-качество». Все-таки здорово, что на рынке есть две компании с отличными R&D-специалистами, а не одна, – так гораздо интереснее. А в ответ Intel выпустила Nehalem – и понеслось...

Но все вышесказанное – это некоторые итоги уходящего года. Гораздо интереснее и сложнее попытаться понять: а что нас ждет в году грядущем?

В принципе до самого последнего времени не надо было быть Спинозой, чтобы экстраполировать на будущее наиболее очевидные тенденции 2008 года, но осень ситуацию изменила принципиально. Теперь – будем честны – совершенно непонятно, что нас всех ждет за поворотом, но если предположить, что все как-нибудь обойдется, то ситуация, наверное, будет развиваться примерно так (один год в будущее, реконструкция, перевод с монгольского на С++, переводчик – Лыжник)...

...По итогам этого, 2009, года хочется отметить несколько вещей. Ноутбуки окончательно перехватили лидерство у настольных компьютеров, во многом благодаря снижению популярности PC как игровой платформы и быстрому росту мощностей переносных ПК. Рынок приставок бурно развивается, причем складывающиеся вокруг них онлайновые сообщества приобретают все признаки социальных сетей, в связи с чем большинство аналитиков предсказывают скорое начало их интеграции между собой.

Появление в продаже топливных элементов нормального качества для мобильной электроники, а также беспроводных зарядных устройств по сути знаменует собой начало последнего этапа «мобильной революции». Сначала людям предоставили беспроводной доступ к практически любым данным, а теперь дополнили его возможностью «отвязки» от электросетей на достаточное для комфортного существования время. Учитывая также широкое распространение зарядников на солнечных батареях и рост вычислительных мощностей коммуникаторов до уровня среднего персонального компьютера 2002 года, можно утверждать, что революция в этой области в целом свершилась.

Еще недавно не надо было быть Спинозой, чтобы экстраполировать на будущее тенденции уходящего года, но осень ситуацию изменила принципиально.

Замена классической подсветки экранов светодиодной в очередной раз обрушила цены на ЖК-панели. Если еще год назад высококачественный телевизор с диагональю 37 дюймов стоил около 30 тысяч рублей, то сейчас его можно найти за (тут подставьте любую цифру, которая вам симпатична).

Начало широкого распространения беспроводного доступа к данным дало толчок для развития массовых мобильных социальных сервисов. Люди на планете разделились на две категории: тех, кто берет информацию из Сети, самостоятельно ее фильтруя, и тех, кто получает ее из других источников. Еще есть, конечно, отдельные регионы, где вообще нет современных источников информации и средств связи, но таких все меньше... (конец реконструкции).

Приблизительно так может выглядеть кусок эдиториала в новогоднем выпуске спустя 51 номер. Другой вопрос, что на дворе все-таки пока только конец 2008 года, поэтому предлагаю на пару минут забыть о компьютерах и рынке.

Дорогие читатели! Редакция журнала желает вам здоровья, счастья и радости в наступающем 2009 году. Чтобы в доме вашем был достаток, близкие были рады друг другу, краны не засорялись, а лампочки не перегорали. (Кстати, светодиодные лампы – вещь! – Прим. ред. – Кыш из поздравлений! – Прим. Remo. – А мы все тут тусуемся и тоже поздравляем, хором! – Прим. остальной редакции. – Все, вопросов больше нет. – Прим. Remo.)

Короче, они меня сбили. Спасибо вам, что вы есть, уважаемые читатели, привет вашим домочадцам и друзьям, мы поднимаем за вас бокалы! С Новым годом! (Вяло цепляющегося за клавиатуру Remo утаскивают за ногу к столу с шампанским и оливье.) UP

Невероятно, но – четырехсотый!

Сложные чувства испытываешь, когда сидишь на сдаче номера и вдруг понимаешь, что так уже было 400 раз. То есть это, разумеется, не явилось сюрпризом – открою тайну: у нас есть график выхода номеров на год вперед. Но как-то это вдруг почувствовалось...



Remo
r@upweek.ru
Mood: философское
Music: ABBA

Почти девять лет наша развеселая компания делает журнал UPgrade и, откровенно говоря, очень к этому занятию привыкла. Каким-то... родным оно стало, фактически превратилось в образ жизни.

Сейчас среди нас есть и те, кто работает в журнале с самого первого дня его существования, и те, кто присоединился к команде недавно. Но средний срок пребывания человека в нашей редакции – не меньше 3-5 лет, главным образом потому, что в большинстве случаев, единожды включившись в волнообразный процесс выпуска журнала, расстаться с ним становится достаточно тяжело – в первую очередь из-за людей, в нем участвующих. Все они разные, интересные и, не побоюсь этого слова, хорошие.

То, что мы успели пережить и исполнить за эти годы, невозможно описать на одной странице. Мы сменили три офиса, причем в последний раз совсем недавно, преодолели затопление, наезды агрессивных граждан, перебои с интернетом, электричеством и даже едой. Неделями не расставались, работая по несколько суток подряд и урывая короткие часы сна под свободными столами (натурально! – Прим. Barsick`a). Мы спалили десятки процессоров и огромное количество другого железа, часто расплачиваясь своими кровными :). Наконец, мы просто развлекались, попадая порой в фантастические истории, ряд из которых входит в золотые анналы того, что в принципе приключалось со мной интересного (Присоединяемся! – Прим. всей редакции под звон пластиковых стаканчиков).

Разумеется, за эти восемь лет мы стали взрослыми. Когда все только начиналось – к первому номеру UPgrade мы приступили в октябре 1999 года, а вышел в свет он в январе 2000-го – средний возраст сотрудника журнала был года 22-24.



Сейчас же половина наших благополучно перевалила через тридцатилетний юбилей, а вторая половина к нему неумолимо приближается. Есть, конечно, и молодая – в буквальном смысле этого слова – поросль, но большинство из нас уже успешно превратились в самых настоящих дядей и тетей.

А взрослые люди понимают, как устроен мир, заметно лучше, чем дети. И с позиции взрослых мы решили, что было бы несправедливо опубликовать этот материал, посвященный 400-му номеру журнала UPgrade, и не поблагодарить в нем тех, благодаря кому это в принципе стало возможным. Итак, мы выражаем глубокую благодарность:

Нашим соратникам!

Людям, которые трудились в UPgrade на протяжении его жизни. У нас соратником автоматически считается человек, успешно проработавший в редакции год, – то есть в свете вышесказанного это практически все, кто к нам попадал :). Таковых набралось уже более тридцати человек, так что нас уже реально много. Спасибо вам огромное, коллеги.

Нашим партнерам!

Ни один журнал не может существовать в социальном вакууме, и UPgrade – не исключение. Он – лишь одно из многочисленных «сопутствующих явлений» рынка цифровых полупроводниковых устройств и полностью зависит от его благополучия. Спасибо всем, кто работает в IT и смежных с ней сферах в России. Мы на вас надеемся :).

Нашим читателям!

И, конечно, самое главное спасибо хочется сказать нашим читателям. Единственная причина, почему журнал существует, – в том, что вы еженедельно в едином порыве идете за теми десятками тысяч экземпляров, которые мы печатаем, а потом даете их почитать друзьям и коллегам. Мы изо все сих стараемся быть полезными, и, судя по красивой цифре на обложке этого номера, у нас это более или менее получается. Спасибо вам, уважаемые читатели, за ваше внимание и те рекомендации, на которые мы опираемся, выбирая пути.

О том, что на дворе непростая ситуация, знают, мне кажется, даже тушканчики в степях Казахстана. Однако это не повод печалиться, ибо за любым спадом всегда следует подъем. Мы и дальше будем делать такой журнал, который приносил бы вам вполне конкретную пользу да еще и развлекал по ходу дела. Мы будем рады, если он останется частью нашей с вами жизни на протяжении еще многих-многих лет.

Ну а если мир не изменится совсем уж кардинально, глядишь, еще и 800-й номер отпразднуем. Спасибо всем, кто пришел к нам на праздник в «Горбушкином дворе»! Было очень весело. **UP**

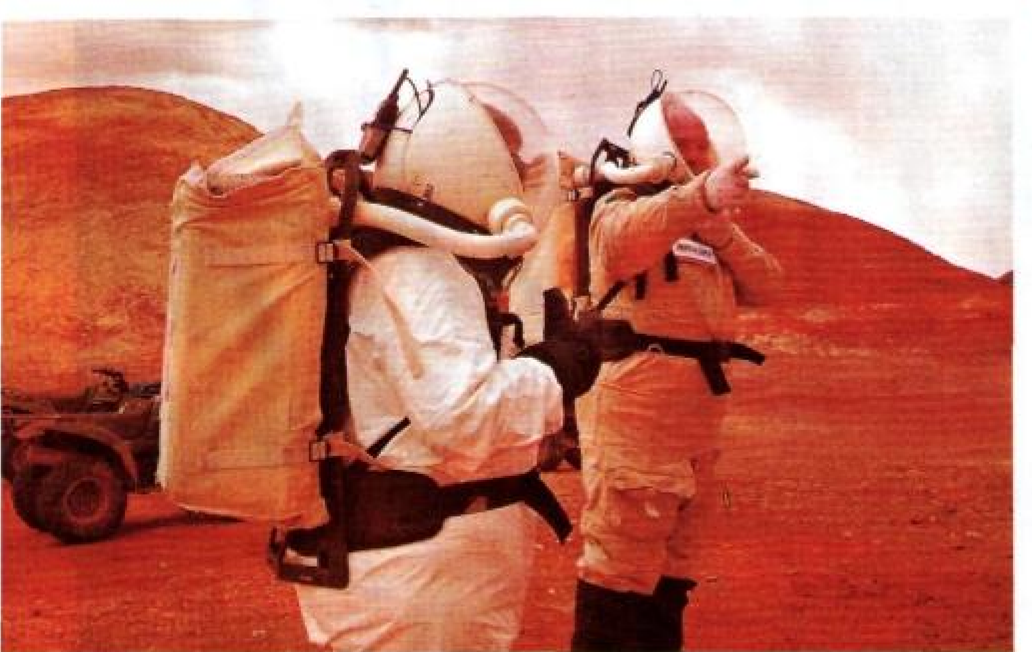
RSS Юбилей (позднелат. jubilaeus) – торжественно отмечаемая годовщина знаменательного события, жизни или деятельности какого-либо лица, а также существования учреждения, предприятия, организации и т. д. (Wiki)

Новости науки: итоги года

Итак, «год пришел к повороту». Весь этот год мы собирали самые интересные новости из мира науки, и теперь пришло время сделать пару обобщающих выводов. Задачу нашу здорово осложняет мировой финансовый кризис, но мы постараемся сохранить объективность :).



Николай Барсуков
b@upweek.ru
Mood: праздничное
Music: Dream Theater



По уже сложившейся ежегодной традиции мы пробежимся по наиболее значимым отраслям науки и техники, подведем итоги, предложим к рассмотрению прогнозы на будущее. Правда, в этот раз придется сильнее обычного корректировать безудержный полет фантазии ученых гильотиной экономической целесообразности...

Энергетика

В свете последних событий энергетика стала едва ли не самой разочаровывающей из отраслей, и дело здесь, как вы понимаете, в ценах на нефть. Буйно расцветшая в последнее время «альтернативка» в виде всевозможных ветровых генераторов, аккумуляторов энергии прибоя и фотогальванических преобразователей повышенной эффективности продемонстрировала впечатляющие успехи. Себестоимость ватта полученного с ее помощью электричества приблизилась к цене энергии, произведенной традиционным способом – путем сжигания угля или природного газа. И все вроде бы указывало на то, что вот уже не сегодня, так завтра экологически чистые технологии начнут свое победоносное шествие по планете. Но тут затруднения американских обывателей с выплатами по ипотеке посредством длинной причинно-следственной цепочки обрушили цены на нефть втрое, за ней потянулись другие энергоносители – и вот уже миф о рентабельности «зеленых» генераторов снова выглядит как привлекательная, но нереальная сказка. «Нулевые» дома и «солнечные» крыши, которые уже успели понастроить отдельные оптимисты, будут работать, но рассчитывать на то, что они когда-нибудь окупятся и что в 2009 году в этой области мы увидим еще хоть что-то привлекающее внимание, явно не стоит.

Военные технологии

Несмотря на кредитный кризис, «оборонная» отрасль в лице ее лидера, США, продемонстрировала впечатляющие успехи. Все они, впрочем, относились к способам перехвата маневрирующих боеголовок баллистических ракет «вероятного противника», в роли которого американцы упорно называют Иран и Северную Корею.

Главных достижений два – удачные испытания боевого лазера воздушного базирования ATL (Advanced Tactical Laser) и кассетного заатмосферного кинетического перехватчика MKV-L (The Multiple Kill Vehicle).

Что характерно, в обоих случаях информацию, просочившуюся в СМИ, трудно назвать исчерпывающей, однако общие моменты более-менее ясны. ATL, установленный на борту самолета C-130H, доказал свою способность выводить из строя межконтинентальные баллистические ракеты на первом (разгонном) этапе полета. Впрочем, аналитики отмечают, что недостатком «тактического лазера» является ограниченная дальность поражения. Что же касается MKV-L, то тут пока загвоздка в системе определения целей. Ведь в сущности в кассетном перехватчике используется идея, позаимствованная у межконтинентальных баллистических ракет с разделяющейся головной частью. Платформа разведения боеголовок должна поочередно обнаруживать каждый боевой блок атакующей ракеты и наводить на него один из кинетических перехватчиков. Пока удалось только заставить перехватчик маневрировать и находить цели. На то, чтобы научить его их эффективно сбивать, у разработчиков системы уйдет не один год. Мы полагаем, что развертывание конкретных видов вооружений на базе этих разработок состоится никак не ранее, чем через 7-10 лет.

RSS Если вас заинтересовала тема частного космического извоза – милости просим на сайт компании SpaceX (www.spacex.com). Там вы найдете и описание успехов этой фирмы, и подробный рассказ о проектах, которые она только собирается воплотить в жизнь.

Нанотехнологии

В этой отрасли достижения велики, но неоднозначны. К примеру, о каких-то новых наномашинах со способностью к самовоспроизведению мы так и не услышали, зато наука здорово продвинулась в методах наблюдения за микромиром. Созданы два принципиально новых электронных микроскопа, один – с рекордным разрешением, а второй – самый миниатюрный (и недорогой) среди устройств этого типа. То есть теперь нам уже есть чем наблюдать за тем, чего еще нет :). Что ж, и это достижение. Теперь, в условиях финансового кризиса, ждать прорывных технологий в этой области можно, но с известной долей скепсиса. Хотя микромотор, вращающий вал под действием обычного света, на многих членов редакции произвел большое впечатление.

Биотехнологии

Если в минувшем году и были какие-то по-настоящему прорывные достижения, так это в области биотехнологий. Про вырабатываемое бактериями дизельное топливо мы, конечно, не можем не написать, но, опять же, напомнив об изменившейся экономической конъюнктуре, поставившей крест на его массовом производстве. Что же до остального, то нам наиболее перспективной показалась светодиодная матрица, выполненная в «форм-факторе» контактной линзы. По сути, она вводит нас в мир «смешанной реальности» – когда виртуальные объекты методом компьютерного моделирования накладываются непосредственно на наблюдаемую глазом действительность, а это та технология, которая буквально «таится за углом» и наверняка «выстрелит» в ближайшие годы. Даже несмотря на то что ее потенциал еще далеко не всеми до конца осознан.

Не менее значительным является и сообщение о том, что уже есть первые пациенты, которым были успешно имплантированы органы, созданные в искусственных условиях из их собственных тканей (подробнее об этом мы напишем в одном из январских номеров). И хотя пока удалось вырастить in vitro и пересадить только мочевые пузыри, потенциал разработки просто невозможно переоценить – по сути, перед нами открывается возможность замены пораженных недугом «деталей организма» другими, при которой полностью устраняется проблема послеоперационного отторжения чужеродных тканей. Насколько это перспективно – судите сами.

Космос

Из успешно реализованных космических проектов 2008 года мы просто-таки вынуждены отметить триумфальную миссию межпланетной станции Phoenix, о которой мы много раз писали. Тот факт, что аппарат уже вышел из строя в связи с наступившей на Марсе зимой, никак не отменяет его успехов. Во всяком случае, на вопрос «есть ли на Марсе вода?» наконец-то получен совершенно однозначный и, что особенно приятно, положительный ответ.

Помимо этого 2008 год ознаменовался большими успехами частной космонавтики. Теперь мы живем в мире, где ракеты, построенные не государственными учреждениями развитых стран, а группами энтузиастов, вполне успешно выводят на орбиты спутники. А в ближайшем будущем, как обещают, они же смогут доставлять на МКС космонавтов и различные грузы. И если в чем-то фантасты прошлого века и ошибались, то здесь пока все развивается более или менее в соответствии с их прогнозами. UP

Прочитать о микроскопе Titan, способном выдавать изображение с разрешением 0,05 нанометра, вы можете на сайте его создателей ncem.lbl.gov. Там же вы сможете увидеть «портреты» отдельных атомов, сделанные при помощи Titan и других аналогичных приборов.

Проектор, огромный и красивый



Максим Логинов
maxim@upweek.ru
Mood: отвлекают
Music: Sting

Грядет год Быка, товарищи! По мнению астрологов, чтобы в доме целый год царили изобилие и полная гармония, на новогоднем столе не должно быть ни говядины, ни телятины (Это верно! Зато вот под столом какая-нибудь «свинина» точно окажется :))). – Прим. ред.), а то, мол, символ года, смущенная и возроптавшая скотинушка, не замолвит за вас словечко перед судьбой, а та, в свою очередь, не преподнесет по случаю праздника хорошего и большого подарка...

Последним, кстати, вполне мог бы оказаться ViewSonic Pro8100 – Full HD-проектор поистине телячьих размеров! Взгромоздившись на мой рабочий стол (заняв при этом добрую его половину), девайс начал удивлять меня своими изысками, попутно выполняя первоочередную задачу – «синематографирование» имеющейся в наличии коллекции видео.

Основным преимуществом Pro8100 производитель считает наличие видеочипа Silicon Optix-Reon VX-210 HQV. Радовать юзеров эффектными аглицкими названиями «вьюсоны» всегда умели, однако данный процессор вполне оправдывает «многоступенчатое» имя – он неплохо проявил себя, будучи установленным в проекторы, конкурирующие с Pro8100. Ему по силам потянуть всевозможные улучшалки изображения и шумоподавлялки (перечислять их нет смысла), обрабатывать динамические сцены, достойно справляться с детализацией картинки, а самое главное – встроенный скейлер замечательно интерполирует сигнал стандартного разрешения на полстены (напомню, что большие жекашки в таком случае обычно выдают какую-нибудь муть).

Однако настраивать Pro8100 для просмотра HD-фильмов все же следует очень осторожно (причем это не зависит от интерфейса подключения), поскольку соответствующий сигнал сам по себе и так имеет высокое качество, т. е. в прецизионной посткалибровке не нуждается. Неосторожные же манипуляции с различными параметрами могут повлечь видимые искажения картинки, тем самым подпортив всю HD-малину.

Что же касается пожатых DVD-рипов, то с их обработкой, как я и предполагал, проблем не возникло: плавность градиентных переходов просто отменная, проектор очень мягко сглаживает мелкие недостатки видеоряда, улучшая общую детализацию кадра.



- **Устройство:** ViewSonic Pro8100
- **Тип:** проектор
- **Технология:** 3LCD (3 x 0,74" Poly-Si TFT)
- **Разрешение:** 1080p
- **Яркость светового потока:** 1000 ANSI-люмен
- **Динамическая контрастность:** 13000:1
- **Интерфейсы:** 2 x HDMI 1.3a, 2 x YUV, 1 x D-Sub, 1 x композитный, 1 x S-Video
- **Уровень шума:** 23 дБ
- **Габариты:** 543 x 156 x 387 мм
- **Вес:** 9,0 кг
- **Подробности:** www.viewsoniceurope.com/ru
- **Благодарность:** устройство предоставлено компанией ViewSonic (www.viewsoniceurope.com/ru)

Для регулировки имеющейся в девайсе системы PCS (Precision Color System), улучшающей параметры изображения, владельцу Pro8100 придется не один час, нервно затягиваясь, курить мануал. Профессионалы, правда, обрадуются количеству представленных в ней настроек, доступных для изменения, а что делать простым юзерам?

Яркостные характеристики лампы данного проектора заслуживают похвалы: абсолютно однородный по всей площади прямоугольник при полноценном затемнении помещения можно увидеть с расстояния 2,5 метра от экрана. Динамическая диафрагма быстро и четко реагирует на происходящее в кадре, соответственно задирая или снижая яркость и контрастность.

О системе охлаждения девайса стоит упомянуть отдельно. Признаюсь, она выполнена очень оригинально, на манер аэродинамической трубы: проектор Pro8100 сверху и снизу плотно закрыт съемным кожухом (который, кстати, можно легко заменить, купив еще один – нужного вам цвета), а по бокам сделаны сетчатые стенки.

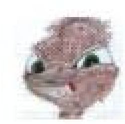
Таким образом, поток воздуха, продувая проектор справа налево, при средней яркости лампы охлаждает внутренности девайса практически бесшумно. С точки зрения киномана это серьезный плюс: при просмотре какого-нибудь фильма ужасов, замирая от страха в ожидании момента расправы, теперь не придется абстрагироваться от завывания СО проектора :).

В заключение нужно все же назвать вам цену протестированного «теленка», ведь он действительно получился «золотым» – стоит девайс порядка 90 тысяч рублей. Скажем прямо, нынче для добротного Full HD-проектора это нормально (не забудьте, правда, приплюсовать к этому цену сменного кожуха (120 евриков), если черный вам по каким-то причинам не подойдет). Однако ввиду больших габаритов (вероятнее всего, это дань хорошему охлаждению) установка Pro8100 в обычной квартире может быть сильно затруднена. А организация домашнего кинотеатра на базе такого девайса однозначно подразумевает наличие специально отведенного помещения.

Тем не менее, если ни габариты, ни цена Pro8100 вас не пугают, спешите в магазин, ибо вещь действительно качественная. UP

RSS Пусть большая цена вьюсоновского проектора вас не смущает: в новом году подорожает все – от проезда в городском транспорте до ваших любимых сигарет с фильтром. Так что пока цены не взлетели в поднебесье, исполните свою киноманскую мечту!

Ноутбук **легкий**, в металл обутый



Mazur
mazur363@mail.ru
Mood: не определено
Music: Coldplay

Совершенно не могу понять, чем для меня так привлекательны «репортерские» ноутбуки (те, что с 12-дюймовым экраном)... Мелкий «семьсотпервый» Eee – этакий походный вариант, вынимаемый из котомки только для синхронизации и подзарядки. Более увесистые и тяжелые буки остаются на рабочем месте ровно столько времени, сколько нужно для составления общего впечатления и снятия результатов, – они громоздки и неудобны. Эти же... Золотая середина между производительностью, весом и габаритами? Не знаю.

Конкретно данный ноут был выбран лишь потому, что о предыдущей модели, побывавшей в моих руках (PR200), остались самые благоприятные впечатления. «Двести одиннадцатый» от предшественника отличается нутром и совсем чуть-чуть – экстерьером.

PR211 такой же тонкий, как его старший братец на интеловском проце, что, однако, не помешало производителям запихнуть в корпус оптический привод – после общения с субноутами радовался этому относительно малоиспользуемому девайсу, как ребенок. С «сидюками» всегда так: есть он – никогда не понадобится, а вот ежели его нет, постоянно попадаешь в ситуации, когда иными способами передать данные не получится. Единственный недостаток в этом «болванкоглоте» – кнопка выброса лотка. Она расположена как раз на том месте, куда ложатся пальцы при переноске бука с места на место, и после каждой смены дислокации девайса приходится затворять нечаянно потревоженный привод.

Второй курьез с разъемами, которого я опасался, так как он иногда случается на десктопах, относится к близрасположенным портам USB и LAN: при небольшом усилии флэшка запихивается в гнездо RJ45 и коротит все контакты на «землю». Проделать такой фокус с PR211 (там вышеназванные коннекторы размещены аккурат между оптическим накопителем и D-Sub, с левого бока), к счастью, не получилось, что дважды спасало мою сетевую карту от гибели.

Противоположная (правая) боковина несет на себе еще пару USB-разъемов, модемный коннектор, гнездо внешнего питания и HDMI-порт. Всю заднюю стенку занимает аккумулятор повышенной емкости.



- **Устройство:** MSI PR211
- **Тип:** ноутбук
- **Процессор:** AMD Turion X2 Ultra
- **Чипсет:** ATI RS780 + SB700
- **Оперативная память:** DDR2-667, 2 Гбайт
- **HDD:** SATA, 250 Гбайт
- **Дополнительно:** Wi-Fi 802.11b / g
- **Вес:** 2,1 кг
- **Подробности:** www.microstar.ru
- **Благодарность:** устройство предоставлено компанией MSI (www.microstar.ru)

Тачпад на этой машинке, похоже, нужен для того, чтобы подчеркнуть необходимость приобретения отдельного «грызуна», – такие тугие и нечеткие кнопки еще поискать надо. Клавиатура же, наоборот, производит самое благоприятное впечатление: мягкая, нажатия четкие, кнопки достаточно крупные, чтобы пальцы не слетали при быстрой и продолжительной печати.

Экран – 12-дюймовая TN-матрица с приличными углами обзора, разрешение – 1280 x 800. Не сказать, что это самый лучший экран из виденных мною, но для ноутбука стоимостью чуть более килобакса вполне приемлемый вариант.

Нутро – материнская плата на базе чипсета RS780, двухъядерный AMD Turion X2, два гигабайта DDR2-оперативы. Более чем достаточно для повседневных задач, а что касается развлечений... Мобильная версия HD 2400 существенно ограничивает список современных игр, в которые можно комфортно играть на этой машинке. Достаточно упомянуть, что в 3DMark 2006 выходной результат получился менее 750 очков (732, если быть точным), – после этого приводить цифры по каким-либо другим игровым приложениям нет смысла. Но было бы странным ожидать от ультрапортативного ноута, ориентированного на бизнес-сектор, каких-либо выдающихся показателей в 3D-приложениях.

Мне было бы интересно узнать, насколько PR211 сравнима по мощности с «двухсотой» моделью, построенной на базе интеловского двухъядерника. Из-за отсутствия возможности провести тесты самому пришлось довольствоваться найденной в Сети информацией. Если сгрести воедино все обнаруженные сведения, получается, что при прочих равных Turion X2 с частотой 1,8-1,9 ГГц сопоставим по производительности с мобильным C2D 1,6-1,7 ГГц. Повторяю: эти данные неточные, а привожу я их только для того, чтобы развеять миф об излишней тормознутости мобильных камней AMD.

В общем получилась неплохая по характеристикам и приятная в использовании рабочая машинка с камнем AMD внутри. Цена относительно невелика, малый вес не обременяет плечо, прочный и немаркий корпус (за две недели активного юзания без чехла – ни единой царапины) позволяет не особо аккуратничать. **UP**

При нажатии на крышку с задней стороны по экрану идут разводы, свидетельствующие о прогибании матрицы (а это, как известно, ей неполезно). Учтите это, если соберетесь подарить данный ноут своей второй половине на Новый год.

Великий соблазн для техноманьяка



Don Merzavets
donmerzavets@rambler.ru
Mood: слегка в запарке
Music: шум дождя

Нет, нельзя техноманьяков пускать на всякие «Горбушки», «Совки», «Черемушки» и в прочие подобные злачные места :). Особенно когда в кармане – карточка со свеженькой зарплатой. Зашел как-то по дороге на работу в торговый центр X посмотреть цены на материнку-проц-память-видео-HDD – прикинуть, во что мне обойдется очередной апгрейд. Брожу, гляжу на витрины, подсчитываю, почем можно взять хорошую мать с младшей «коркой».

Честное слово, ничего не хотел покупать. Взглянул случайно на витрину со всякими IP-фонами. И вижу я на ней не котенка, не лягушку, а изделие родом из особой экономической зоны Женьшень (ой, пардон, Шэньчжэнь) – телефон с мышиным колесом. Не сразу понял: зачем такое придумано?

Витрина вертикальная, обозревается со всех сторон. Коробка с окошечком и надписями по-русски – даже не пришлось пытать юного менеджера (да он и сам знал про устройство меньше, чем на упаковке было написано). Когда до меня дошло, что это такое и почем (меньше тысячи рублей), рванул к кассиру с кредиткой, забыв про все свои святые обеты великой и ужасной Жабе. Пойманную зверушку сунул в сумку и побежал на работу.

Уже дома начал знакомиться с новым приобретением. В сложенном виде SkypeMate VM 01L/S – это небольшая, почти ноутбучная, USB-мышь. Сделана она очень аккуратно – никаких заусенцев, острых краев, дребезжащих деталей. Покрытие этакое черное, резинисто-матовое, приятное для руки. Колесо довольно тугое. Возможно, для тех, кто работает в пути, это и неплохо, правда, кнопки мягковаты. Они не матовые, а, наоборот, серебристо-глянцевые. Подкладки на брюшке, похоже, из хорошего тефлона – значит, не будут засаливаться ;). В общем даже для простой мышки исполнение вполне достойное. Вот только для моих рук-грабель она мелковата. Из нетрадиционных элементов на девайсе видно маленькую кнопку «ответ-отбой» справа внизу, рядом – гнездо для гарнитуры, слева внизу – качелька-регулятор громкости, а прямо на спине – дырки динамика. В остальном – вполне обычная дорожная мышь.

Три раза глубоко вдохнул-выдохнул. Воткнул в USB-порт, включил свою машину. Сначала опозналось «Составное USB-устройство», потом «USB HID-совместимое устройство» и «Аудиоустройства USB». «Грызун» заработал. Ну что ж, мышь как мышь – по экрану бегает, кнопки срабатывают. Тут решил я корзинку почистить. Чмок! Откуда «чмок»? А из мышки. Оказалось, оно еще и звуки играет – через свой динамик. Не для товарища Енина, конечно, но и не гвоздем по стеклу – вполне терпимо, чисто, хоть и без басов :).

Спина у «грызуна» откидывается, и мышка превращается... превращается мышка... в телефон-раскладушку. При этом светодиод в брюхе выключается, а курсор на экране замирает. Узел откидывания крышки вполне надежный, не болтается, не хуже, чем у раскладушек Sony Ericsson...

₽967

- **Устройство:** SkypeMate VM 01L/S
- **Тип:** скайпомышь
- **Дисплей:** 128 x 64 пикс.
- **Разрешение сенсора мыши:** 800 dpi
- **Интерфейс:** USB 1.1
- **Габариты:** 99 x 50 x 29 мм
- **Вес:** 119 г
- **Подробности:** www.skypemate.ru

Поскольку мышкофон работает через компьютер, он, по идее, должен быть совместимым и со Skype, и с SIP – за реализацию протоколов отвечает клиентская программа на компе. Я решил ограничиться Skyp'ом. Поставил его, зарегистрировался, инсталлировал программку MousePhoneMate с диска, прилагаемого к девайсу. Экран засветился синеньким светом. С помощью ПО связался с тестовым узлом Skype – все работает, звук нормальный (для переговоров, а не для прослушивания симфонической музыки). Трубку у уха держать удобно.

Про утилиту MousePhoneMate ничего особенного не скажу: все по делу и понятно. Заточена она под Skype и кучу других IP-телефонных служб. Сидит себе в трее, синхронизирует устройство с клентской программой, позволяет выбирать рингтоны для разных операторов и настраивать всякие другие параметры.

Под конец я захотел проверить, а работает ли в «мышином» режиме встроенный микрофон. Запустил «виндоусовскую» программку звукозаписи и напел: «Раз-два-три-четыре-пять, вышел зайчик погулять». Все отлично записалось и воспроизвелось. :).

Есть, правда, один ма-а-аленький недостаток: в открытом виде эта штука не «мышит». Но с ноутбуком это нестрашно – есть тачпад: можно одной рукой держать мышкотрубку у уха, а пальцем другой – возить по тачпаду. Кроме того, во время разговора можно нажать на кнопочку «спикерфон» – и спокойно закрывать мышку.

Резюме. Не люблю я гибридные девайсы типа «ложка-расческа-молоток»: как правило, обычно они только осложняют процесс – пока набираешь себе щи, попадаешь молотком в лоб. Но в данном случае перед нами исключение из правил: оригинальное и удобное устройство, которое не только задумано, но и выполнено весьма качественно и достойно. UP

RSS

Данную мышь рекомендуется дарить деловым девушкам с маленькими руками и разъездной работой, связанной с юзаньем ноута, например журналисткам. Админам с огромными лапами надо как-то приспосабливаться – из-за малых размеров устает рука.

32 дюйма – идеал для дома



Максим Логинов
maxim@upweek.ru
Mood: сонный
Music: кондишн шумит...

Замечательный представитель семейства 32-дюймовых ЖК-телевизоров попал недавно к нам в редакцию из компании Philips. Надо признать, что хорошие Full HD-жекашки с такой диагональю только начали появляться на рынке – еще совсем недавно таковые были очень редки и стоили запредельно. За данный зомбоящик придется уплатить около сорока тысяч, потратив которые, счастливый обладатель панели получит S-IPS-матрицу производства LG.Philips LCD, отличное качество картинки, богатый функционал, фирменную подсветку Ambilight Spectra 2, а также орду интерфейсных разъемов.

В качестве источника сигнала мы подключили к телеку игровую консоль Xbox 360 и на протяжении недели рубились во всякого рода игры – от шутеров до GH4. По результатам теста могу сказать следующее: картинка яркая, четкая и насыщенная. Как ни странно, филипсовский девайс выдал очень приличный для телевизора звук. Для комнаты площадью порядка 17-18 квадратов превышение отметки в 32 дюйма критично – модели с бОльшими диагоналями в таких условиях будут казаться монстрами и нещадно сверлить пикселями быстро устающие глаза.

Недочетом этой жекашки можно считать пульт – он не слишком удобный. Его настроечное колесико инженерам не совсем удалось: сделали бы шаг вращения чуть больше, что ли, или пусть бы оно крутилось потяжелее... Также хотелось бы видеть слоты для карточек форматов SD и CF, ибо для просмотра фильмов приходится применять внешние USB-кардридеры...

Но это все пользовательские придирки: пульт в принципе можно заменить другим и вместо кардридера задействовать соединение с компьютером по HDMI. Главное все же качество картинки – а оно у Philips по традиции превосходно. **UP**



- **Устройство:** Philips 32PFL9603D
- **Тип:** ЖК-телевизор
- **Яркость:** 500 кд/м²
- **Динамическая контрастность:** 55 000:1
- **Габариты:** 828 x 594 x 220 мм
- **Подробности:** www.philips.ru
- **Благодарность:** устройство предоставлено компанией Philips (www.philips.ru)

Портативную камеру – в каждый дом



Moxnatii
vinogradovl@gmail.com
Mood: домой едем
Music: плеер сел

Обойдемся без длинных речей во вступлении и перейдем сразу к фактам: компания Toshiba выдала в массы в разгар мирового экономического кризиса плод творения своих инженеров, камкордер Camileo Pro HD, стоимостью менее 200 евро! Вот она, мечта любого «сам-себе-режиссера», постоянно стремящегося что-то заснять.

Camileo Pro HD выполнена из черного пластика, который любит собирать на себе отпечатки пальцев. Верхнюю часть обьектива прикрывает металлический кожух, правда, я так и не понял, является ли он декоративной составляющей или выполняет защитную функцию оптики, – краш-тест проводить мне не разрешали. В руке «прошка» сидит удобно, кнопки управления расположены достаточно компактно, но не напирают друг на друга: я легко нажимал их, даже когда на мне были толстые перчатки, так что бодрящим зимним утром не надо будет отмораживать себе пальцы. Экран с диагональю 2,4 дюйма выкидной, проворачивающийся на 270 градусов. На нем расположены три кнопки для быстрой навигации и просмотра отснятого материала.

На борту устройства находится всего 95 Мбайт встроенной памяти. «Глазелка» поддерживает карты памяти формата SD / MMC с максимальной емкостью 32 Гбайт, что позволяет записать на нее около 15 часов видео с разрешением 1280 х 720. Аккумулятор Camileo Pro HD довольно живучий, если только не использовать ее подсветку в качестве фонаря для прогулок по ночному лесу. Огорчило то, что подзарядку нельзя осуществлять от компьютера, а таскать с собой довольно увесистый блок питания как-то несподручно. Разобравшись с внешним видом, откинем экран и заглянем внутрь.

После включения камеры быстренько прыгайте в меню настройки, выбирайте русский язык и отключайте звук, которым сопровождается открытие экрана, так как уж очень сильно он напоминает пищалку от китайского будильника. В девайсе установлена 5-мегапиксельная матрица, а оптика обладает трехкратным оптическим зумом, только мне показалось, что он чересчур уж шумный – гул, возникающий при его работе, отчетливо слышен в отснятом материале. Для съемки видео можно выбрать один из четырех предустановленных режимов с разрешением от 352 х 240 до 1280 х 720 и частотой 30 кдр/с. Фотографии Camileo Pro HD может снимать в том же диапазоне разрешений. Функция мыльницы ничем особенно не примечательна, кроме разве что достаточно хорошей для аппарата такого класса макросъемки. Видео камкодер записывает… Да отличное он видео записывает! Я вначале сильно возмущался, когда камера не хотела фокусироваться на одиноко стоящем доме посреди поля, темной ночью, но потом вспомнил, сколько она стоит, и успокоился. Видео с разрешением 1280 х 720 может сохраняться в формате 16:9 и 4:3, а вот во всех остальных режимах придется наслаждаться картинкой 4:3. Помимо видеосъемки и фотографирования «всевидящее око» можно использовать как диктофон. Приятный бонус – наличие пульта ДУ. Благодаря ему теперь, подключив камеру к телевизору, можно спокойно завалиться на диван и не торопясь просматривать плоды своего творчества; а еще он позволяет дистанционно запускать функцию записи.



- **Устройство:** Toshiba Camileo Pro HD
- **Тип:** камкордер
- **Разрешение:** 1280 x 720 пикс.
- **Габариты:** 35 x 70 x 112 мм
- **Вес:** 178 г
- **Подробности:** www.computers.toshiba-europe.com
- **Благодарность:** устройство предоставлено компанией Toshiba (www.computers.toshiba-europe.com)

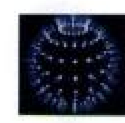
При наличии освещения, которого вам хватит, чтобы читать газету, не напрягая глаза, Pro HD будет выдавать прекрасное изображение. Скорости фокусировки хватит, дабы запечатлеть и полет журавля в небе, и первые хлопья снега, тающие на еще теплом асфальте.

Помимо Camileo Pro HD Toshiba выпустила еще одну подобную «зверушку», Toshiba Camileo HD, – так сказать бюджетный вариант: всего-то 99 евро! Камкордер стоит меньше, чем средний мобильный телефон, и вовсе даже не является урезанной версией «прошки», хотя внешне ее очень напоминает.

Режимы съемки фото и видео у обеих камер практически ничем не различаются. А вот качество выдаваемого изображения ощущается, и не в пользу Camileo HD. У него в кадре слишком много шумов, нет четкости, такое ощущение, что картинка все время «плывет», поэтому снимать гонку стритрейсеров на данный девайс будет просто бессмысленно. Но не стоит, опять же, забывать о стоимости, и по соотношению «цена-качество» фотки тянут на «твердую четверку». А использование Camileo HD как веб-камеры меня очень порадовало: не кривя душой скажу, что такое качество съемки еще стоит поискать у топовых моделей профильных производителей данного железа. Останется только найти штатив (ну или скотчем привязать ее к монитору :)) – и вы станете счастливым обладателем одной из лучших на данных момент интернет-«глазелок». UP

PS: Часто ли вам приходится в походах топить в водоемах цифровики? Надеюсь, нет :). И все же, если вам на этот Новый год подарят Camileo HD и с ней приключится такая беда, больше горевать придется из-за утраты снимков, а не супербюджетной камеры :).

Любителям тишины на заметку



UltimaTe
Paul4ever@mail.ru
Mood: рабочее
Music: ASOT Episode 355

Массовый выпуск маленьких дешевых нетбуков спровоцировал истерический спрос на все миниатюрное, милое и вообще любые вещицы из разряда «ой, какая прелесть, хочу!». ASUS Nova Lite PX24 – как раз из их числа: это маленький, похожий на книгу, хотя и довольно солидную, медиацентр. Внешне система выглядит стильно. На передней панели расположились две сенсорные кнопки – включения и выброса диска – да один из двух встроенных динамиков.

Напрягать слух во время просмотра фильмов не придется: запаса громкости хватит, чтобы ваш выбор услышали в соседней комнате. А вот работу самого компа не почувствуют даже самые параноидальные соседи по квартире / комнате, ибо он очень тихий.

Встроенная ATI Radeon HD 3450 мировых рекордов, конечно, бить не будет, но вот воспроизвести Full HD – для нее раз плюнуть.

Взяв в руки пульт ДУ, человек что сделает? Правильно, нажмет на самую большую кнопку – в данном случае она вызывает оболочку Media Centre. Дивидюк с записанным фильмом был быстро проглочен приводом щелевого типа, однако чтение диска сопровождалось треском, напоминавшим перестрелку в Call of Duty 4 (Господа, не покупайте левые болванки! – Прим. автора).

Температуры всех важных элементов, правда, оказались немного выше привычных: процессор нагрелся до 65 градусов, видеочип – до 60, чуть лучше дела обстояли у жесткого диска – всего 40 градусов. Однако при столь плотной компоновке, следует признать, это более чем достойный результат. UP



- **Устройство:** ASUS Nova Lite PX24
- **Тип:** медиацентр
- **Процессор:** Intel Celeron 220, 1,2 ГГц
- **Оперативная память:** DDR2-667, 2 Гбайт
- **Жесткий диск:** 160 Гбайт, 5400 об/мин
- **Интерфейсы:** 4 x USB, 1 x DVI, 2 x HDMI, Ethernet 10 / 100 / 1000, Wi-Fi 802.11b / g
- **Габариты:** 231 x 184 x 51 мм
- **Вес:** 1,5 кг
- **Подробности:** www.asus.com.tw
- **Благодарность:** устройство предоставлено компанией ASUS (www.asus.com.tw)

Мышь гламурная и умная



Valkiria
Bionatik@gmail.com
Mood: спокойное
Music: ночной ветер

Я вот не блондинка – брюнетка вроде как, и иногда розовый цвет повергает меня в шок, особенно когда он в избытке представлен в облачении некоторых особей Homo sapiens. Поэтому, когда я увидела то, что мне предлагают забрать на тест, то просто ужаснулась – это был «грызун» насыщенной розовой окраски в комплекте с ковриком и повязкой. С этим набором к тому моменту успели сфотографироваться несколько человек, причем на снимках они выглядели необычайно довольными и счастливыми. Что ж, испытаю и я сей девайс на себе.

Мышь полностью соответствует современным стандартам гламура: стильный пластиковый верх сочетается с черными прорезиненными боковинами, широкими ножками для увеличения трения и информационным дисплеем на подошве. Коврик призван обеспечить гладкое и точное скольжение «грызуна», сам он при этом не сдвинется с места ни на миллиметр благодаря добротной резиновой основе.

Хвостатый «зверь», по всей видимости, был разработан специально для девушек-геймеров. И создатели девайса постарались на славу, стремясь сделать их жизнь более безоблачной. Так, с помощью драйверов можно запрограммировать любую из пяти имеющихся у мышки кнопок, сохранить заданные команды (макросы) в ее памяти и использовать на любом компьютере без установки ПО. Плюс ко всему производитель предусмотрел возможность создания нескольких профилей с индивидуальными настройками. Лично мне комплект показался безумно удобным и... красивым, и очень жаль было с ним расставаться, особенно с мышью. UP



- **Устройство:** SteelSeries Iron Lady Ikari Mouse
- **Тип:** комплект «мышь + коврик»
- **Интерфейс:** USB
- **Габариты:** 130 x 83 x 36 мм
- **Подробности:** www.steelseries.ru
- **Благодарность:** устройство предоставлено компанией SteelSeries (www.steelseries.ru)

ASUS Nova Lite PX24 послужит хорошей основой для домашнего кинотеатра начального уровня: у него есть поддержка пятиканального звука, HDMI-выходы порадует владельцев больших телевизоров, а наличие Wi-Fi-контроллера избавит от проводов.



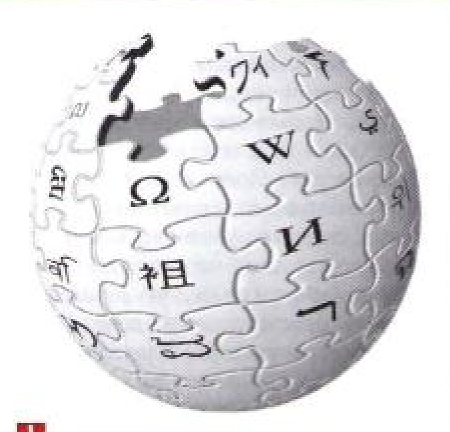
Расцвет альтернативных браузеров

Одна из самых интересных тенденций прошлого года наблюдалась в мире браузеров: стали очень популярны интернет-обозреватели, в названии которых не было словосочетания «Internet Explorer». Так, еще год назад Firefox не дотягивал и до 15% доли рынка, а сейчас он уже занимает более 20%. Safari стал популярнее почти в полтора раза – браузер от Apple выбрали 9% юзеров. А ведь помимо прочего в данном сегменте появился и абсолютно новый игрок – Google со своим Chrome, обосновавшимся на каждом сотом компьютере в мире. И все это ничуть не повредило доли Opera или Netscape – примерно 0,75% и 0,45% соответственно по-прежнему за ними. В итоге доля некогда великого и ужасного IE уже упала ниже 70-процентной отметки. Конечно, это все равно много, но главное – новый тренд, явно не в пользу Microsoft, уже набирает обороты.

Что же стало причинами такого развития событий? Этому способствовала неторопливость редмондцев при создании новых версий обозревателя, и, конечно, эффективная работа других компаний, чьи продукты смогли существенно обойти Explorer по всем показателям.

AMD / ATI снова в деле

На несколько лет затянулось бессменное лидерство NVIDIA на рынке видеокарт, и вот наконец-таки в 2008 году ATI представила линейку Radeon HD4xxx, девайсы из которой способны конкурировать с «зелеными» в любой ценовой категории. Выход данных графических акселераторов тут же заставил основного конкурента предпринять ответные шаги: так, на свою топовую карту GeForce GTX280 калифорнийцы были вынуждены снизить цену сразу на $250. А кому от этого стало лучше? Конечно же, нам с вами – простым потребителям.



Новая веха Intel

Процессоры Intel Nehalem были, несомненно, основным новостным поводом в конце 2008 года в материалах о компьютерном железе. С самого своего старта они выделялись на фоне «одноклассников» своим фантастическим потенциалом, отличной энергоэффективностью и выдающейся производительностью – около 30% прироста по сравнению с предыдущими лидерами. Несомненно, Nehalem задали высокую планку для всех процессоров будущего и стали важной вехой в истории полупроводниковой индустрии.

Соцсети – новые государства?

Лавинообразный рост социальных сетей, наблюдавшийся практически с начала XXI столетия, в 2008 году приобрел совсем уж угрожающие масштабы – так, наиболее популярная «социалка» Facebook как раз к Новому году преодолел 120-миллионную отметку и уже легко может соперничать по «населению» с крупнейшими государствами планеты. Объем информации о разных людях, которую можно обнаружить в недрах данных ресурсов, огромен, и постепенно они начинают занимать все более важное место в современной общественной жизни.

Россия в десятке!

Русскоязычная «Википедия» наконец-таки попала в десятку самых больших языковых разделов популярнейшей онлайн-энциклопедии. Теперь ссылка на «наш» портал находится прямо вокруг глобуса на главной странице ресурса. Вытесненными с почетного места, кстати, оказались шведы. Приятно то, что наш раздел «Вики» поднимается в рейтинге из года в год, а значит, растет быстрее других. Менее приятно то, благодаря каким средствам это достигается: преимущество нам зачастую обеспечивает машинный перевод статей из других разделов.

Кризис начался

Говоря о 2008 годе, нельзя не упомянуть и о начавшемся (и вроде не собирающемся заканчиваться) финансовом кризисе. Пока что для IT-индустрии он выразился в падении продаж на десятки процентов, снижении в разы капитализации компаний и увольнении сотен тысяч сотрудников.

Вероятно, эти процессы будут продолжаться и в дальнейшем. Однако пока крупнейшие IT-компании, такие Google, Apple или Microsoft, оказались подвержены влиянию кризиса в меньшей степени, чем лидеры других отраслей.

«Ябломания» докатилась до телефонной индустрии

Выход iPhone 3G, несомненно, стал главным событием 2008 года в индустрии мобильных телефонов. И не только потому, что сам «яблочный» аппарат второго поколения вызвал ажиотаж практически во всех странах мира (включая даже Китай и страны Юго-Восточной Азии, где он до сих пор не продается официально), но и потому, что на волне всеобщего увлечения появились его многочисленные копии (иногда отличавшиеся от него различными усовершенствованиями) от других представленных на этом рынке компаний, от самых маленьких до очень больших, – взгляните хотя бы на Nokia с ее 5800 Xpress Music.

Причины того, что iPhone 3G оказался заметно успешнее предшественника, просты: телефон был лишен ряда неприятных багов и недоработок первой ревизии, продавался заметно дешевле оригинального iPhone, да и купить его можно не в шести странах, как это было год назад при появлении его «старшего брата», а более чем в 60 – и еще более десятка сейчас на подходе. Все это обеспечило феноменальные продажи: за первые полгода своих владельцев обрели уже более 11 млн свежих «Айфонов».



RSS

По отдельным приставкам статистика продаж выглядит так: с начала эпохи NextGen-консолей (22 ноября 2005 года) было реализовано около 40 млн Nintendo Wii, более 25 млн Microsoft Xbox 360 и «всего» 19 млн Sony PlayStation 3.

WoW и «линейка» по-русски

В уходящем году в России начали официально открываться игровые серверы популярных MMORPG. В частности, две самые массовые игры этого типа – World of Warcraft и Lineage II – получили свои «представительства» в Рунете. Первая из названных игр открыла свои двери для наших соотечественников в августе, вторая была запущена только 15 декабря. Конечно, россияне и раньше играли в различные MMORPG, но нельзя не отметить, что только в 2008 году этот процесс наконец приобрел цивилизованный характер.



AMD разделили

Раздел AMD стал важным событием IT-индустрии 2008 года сразу по двум причинам. Во-первых, обладателями всех производств корпорации стали арабские инвесторы, которые этим сразу заявили о своих претензиях на часть высокотехнологичного рынка. Не менее важно (и это во-вторых), что AMD таким образом смогла более-менее разобраться со своими финансовыми проблемами и теперь готова к новому раунду технологической битвы с Intel, для которой в последние годы у компании банально не хватало денег.

Один – хорошо, а два лучше

Внедрение Multitouch в самые разнообразные девайсы – один из основных трендов-2008. iPhone, ноутбуки Apple, Microsoft Surface (тот самый сенсорный стол), ASUS Eee PC – вот только некоторые из продуктов, в которых нашли применение сенсорные панели с технологией распознавания нескольких касаний одновременно. Windows 7, первая презентация которой, кстати, тоже прошла в 2008 году, должна будет работать с Multitouch «из коробки», а значит, скорее всего, поддержку этой технологии получат и обычные ПК.

Консоли захватывают мир

Все больше игровых консолей расходится по миру. Ежемесячные продажи любой из них исчисляются миллионами штук, а общее количество реализованных Wii, Xbox 360 и PS3 приближается к 100 млн.

Низкие цены, удачные дополнительные возможности и сервисы, доступность и простота в использовании – вот основные причины успеха приставок. Например, Xbox 360 в любом американском магазине можно купить менее чем за $200, получив при этом за такие деньги по-настоящему многофункциональный девайс.



Воздушность нынче в моде

MacBook Air был самым неожиданным и запомнившимся лэптопом 2008 года. Стильный, легкий, невероятно тонкий, удобный, с большим и качественным экраном, он стал отличной заменой нетбука для тех, кто привык к комфортной работе девайса и кому не жалко было потратить на «трудовой» ноут пару тысяч долларов.

Как всегда, успех конкурента заставил других производителей ноутбуков взяться за разработку клонов. И вскоре они, конечно, появились – например, Voodoo Envy 133 от Hewlett-Packard.

GTA IV – игра года

Grand Theft Auto IV по праву заслужила звание «игры-2008». Огромный мир, копирующий Нью-Йорк, сложный, запутанный, вариативный и невероятно длинный сюжет, достойная графика (которую так долго ждали от GTA) и разнообразный мультиплеер (еще одно нововведение последней версии игры) стали отличными дополнениями к традиционным плюсам GTA. Таким образом, по качеству она оставила далеко позади всех конкурентов. Согласны с этим и покупатели, буквально сметавшие с полок магазинов коробки с игрой.

Разумный подход к вычислительной мощности

Поток появившихся на рынке нетбуков и неттопов – еще один тренд уходящего года. Вообще-то люди, которым компьютер необходим только для веб-серфинга, аськи, работы с почтой, офисными документами и раскладывания пасьянса «Косынка», появились не вчера. Однако только сейчас им пришло в голову, что для всего этого вовсе не нужен четырехъядерный процессор или двухпроцессорная видеокарта. И теперь Intel уже не справляется с наплывом заказов вендоров на недорогие CPU Atom, а ASUS и иже с ней никак не могут обеспечить желающих достаточным количеством компов из серии Eee PC (и его клонов).

Местами на волне этой тенденции стали появляться и уникальные экземпляры: в Штатах, например, начал продаваться 250-долларовый компьютер размером немного больше пачки сигарет. Он потребляет 2 Вт энергии и оснащен процессором от GPS-навигатора, а объем постоянной памяти девайса составляет всего лишь 2 Гбайт. Еще одна причина популярности бюджетных лэптопов и неттопов (не считая этой самой бюджетности) – их невероятная компактность и экономичность, а следовательно и экологичность.



Напомним, что MacBook Air – самый тонкий ноутбук в мире: 1,73 см в самом «толстом» месте, а в среднем – около сантиметра. Высокое качество дисплея лэптопа обеспечивается не только благодаря великолепной матрице, но и наличию LED-подсветки.

О «коробке Хэ» и третьей «плойке»... Часть 1

Долгими зимними вечерами, когда идти никуда не хочется, да и дома заняться вроде бы нечем, перед всеми нами встает извечный вопрос: «Что делать?» По телевизору уже давно сколько-нибудь интересного не показывают...



Илья Сергеев
sergeev@upweek.ru
Настроение: зимнее
Музыка: «Иван Купала»

Кино в хорошем качестве качать долго, да и найти что-то стоящее не так просто, книгу читать тоже не хочется – это же бедные и измученные мозги напрягать надо. Свежий UPgrade – и тот давно уже освоен ;). Но не отчаивайтесь! Выход есть – достаточно лишь приобрести себе игровую консоль.

Я уже слышу громкое «фи!» солидной части читателей нашего журнала. «Приставки – это несолидно, это для детей, – восклицают они. – Серьезные люди если и играют, то только на компьютере». Честно говоря, не вижу аргументов в пользу такой позиции: я с трудом могу назвать хоть одно преимущество PC как игровой платформы. А у приставок плюсов – хоть отбавляй: это и цена, и невероятная простота в использовании, и наличие массы недоступных PC-геймерам проектов, и приспособленные именно под кибернетические развлечения элементы управления.



Собственно, все эти различия определяются одной очень простой истиной: приставки изначально создавались для игр, а PC – для работы. Поэтому, если вам нужен девайс для развлечений, покупка приставки будет гораздо более логичным шагом, нежели приобретение / сборка геймерского ПК. Ну посудите сами: «входной билет» в мир современных киберразвлечений при покупке консоли выливается в 8000 руб. – именно столько сейчас стоит Xbox 360 Arcade. Если же вы собираетесь играть на ПК, то за такие деньги разве что видеокарту геймерскую найдете. И то не самую топовую.

Как же так получается, ведь чудес в нашем мире вроде бы не бывает? Да, не бывает. А потому стоит объяснить, почему же консоли столь дешевы. Причины здесь три. Во-первых, современная Next-Gen-приставка по ТТХ гораздо «слабее» топового геймерского компьютера: например, объем оперативки у Xbox 360 составляет всего 512 Мбайт, причем эти полгига используются и CPU, и GPU совместно. У PlayStation 3, кстати, размер RAM точно такой же: 256 Мбайт сверхбыстрой памяти Rambus для проца, и столько же GDDR3 – для видюхи.

Но кажущаяся «немощность» приставок не означает того, что они хуже компьютера справляются с современными играми. Напротив, гораздо лучше. Ведь все проекты разрабатываются под конкретные архитектуру и железо, а значит, возможности приставки используются гораздо более полно, чем ресурсы любого PC. Кроме того, параллельно с игрой на компьютере происходит множество других параллельных событий: Explorer по-прежнему загружен в оперативку, ОС что-то там делает без ведома пользователя, аська незакрытая висит... все это снижает доступные игрушке ресурсы машины. У приставок железо в гораздо меньшей степени «отвлекается» на побочные действия: конечно, и активность прошивки, и параллельно идущие с игрой процессы вроде голосового чата или скачивания контента загружают систему, но довольно незначительно – изрядная часть ресурсов направляется на работу игры.

Вторая причина дешевизны приставок – их массовость: ни один компьютер не производят миллионными партиями, тогда как консоли сходят с конвейеров сотнями тысяч штук еженедельно. И конечно, благодаря столь грандиозным масштабам производства себестоимость приставок оказывается меньше.

Третья причина того, что приставки так дешевы, – отсутствие каких-либо накруток при их продаже. Более того, и Microsoft, и Sony продолжают реализовывать консоли себе в убыток – с расчетом на то, что доходы от продажи игр и периферии оправдают все затраты. Кстати, об играх: да, они действительно дорогие. Свежая игрушка что для «бокса», что для «плойки» (так фанаты PlayStation зовут любимый девайс) стоит от 1000 до 2500 руб. Однако не стоит отчаиваться: шанс не нарушить закон и при этом отлично сэкономить существует. Достаточно лишь зайти на какой-нибудь отечественный форум, посвященный игровым консолям, и обратиться в раздел купли-продажи б/у-игрушек, где вы обнаружите те же самые свежевыпущенные игры,

RSS

Rambus DRAM – это высокоскоростная динамическая память с произвольным доступом, разработанная Rambus, Inc. Она обеспечивает более высокую пропускную способность по сравнению с большинством других типов памяти DRAM. (Wiki)

которыми попользовались две-три недели, но уже со скидкой в 30-50%. Собственно, если коробка и диск целы, разницы между новой игрушкой и приобретенной «с рук» никакой и нет, а экономия – налицо. Естественно, подобные операции не нравятся производителям, но что поделать: это законно, и мы не Рокфеллеры.

И наконец, раскроем вам основную и главную статью расходов любого, кто привык «получать от жизни все» и из приставки хочет выжать максимум ее возможностей, – это Full HD-телевизор. Нет, конечно, и с обычным теликом, даже если это и ЭЛТ, вы получите наслаждение от красот Assassin's Creed или Call of Duty 5, но, перейдя на 1080p и картинку метровой диагонали, тут же поймете, что это, как говорят у нас в Одессе, две большие разницы. Если же у вас уже есть HD-телевизор, вам повезло: три четверти инвестиций в полноценную «игровую базу» вы уже сделали.

Но и любителям «высокого качества» не стоит расстраиваться из-за необходимости больших денежных вложений. Во-первых, надо сказать, что сейчас достойный ЖК-телевизор с диагональю 37 дюймов и Full HD-разрешением, а также кучей портов HDMI можно найти в интернет-магазине менее чем за 30 000 руб. Главное – не обращаться в розничные сети: там за точно ту же модель с вас попытаются содрать 40-50 тысяч. Во-вторых, не забывайте, что на купленном телевизоре вы сможете не только игры играть, но еще и фильмы смотреть, фотографии друзьям показывать, а при желании и с программами мирового эфира знакомиться. И все это с по-настоящему высоким качеством и на довольно большом экране. Да, и, конечно, нужно помнить о том, что хороший монитор стоит не сильно дешевле.

Наконец, следует сказать и о том, чего от приставок ждать не стоит. Тут в первую очередь необходимо упомянуть о MMORPG – любителям этого вида развлечений от приобретения консоли лучше будет отказаться, потому как ни одного серьезного проекта такого рода ни на Xbox 360, ни на PlayStation 3, ни на Wii до сих пор нет. Разве что Final Fantasy стоит отметить. И более того, разработчики почти всех других популярных онлайн-RPG обещали со временем портировать их на консоли: даже Blizzard уже заверила, что переведет вскоре WoW на приставки. Впрочем, когда обещание будет исполнено, вот тогда и поговорим.

Также при игре на приставке стоит смириться с отсутствием большинства привычных настроек: разрешение, значение анизотропной фильтрации и антиалиасинга в каждой отдельно взятой игре уже установлены на максимально возможном (исходя из ресурсов консоли) уровне. Да это и неплохо – по крайней мере, вы всегда знаете, что получаете максимально хорошую картинку, и долгого подбора подходящих параметров вам проводить не нужно.

Вот, в общем-то, и все. Дальнейшее «препарирование» приставок мы будем проводить, сравнивая их не с компьютером, а друг с другом, – героями нашего теста станут Microsoft Xbox 360 и Sony PlayStation 3. Третью консоль последнего (седьмого) поколения, Nintendo Wii, мы оставили за рамками нашего обзора – уж очень сильно она отличается от своих конкуренток. Это приставка со слабыми ТТХ, обладающая в то же время своими преимуществами, главным из которых является оригинальная система управления, основанная на использовании реальных движений для управления игрой. Скажем, в имитаторе бокса вам придется махать кулаками с зажатыми в них контроллерами, а в «гольфе» размахиваться виртуальной клюшкой. Нельзя сказать, чтобы игры для Wii были хуже того, что нам предлагают Sony и Microsoft. Просто это совсем иной тип досуга: здесь практически нет поражающих воображение графических красот и сложных нелинейных сюжетов. Собраться большой компанией, выпить бутылочку-другую свежевыжатого сока и немного «подраться» с помощью приставки – вот на что рассчитана Wii. И это, конечно, клево – гораздо лучше, чем в реальности друг другу лица бить ;). В общем, Wii – интересная вещь, но о ней как-нибудь в другой раз.

Разработчики почти всех популярных онлайн-RPG обещали со временем портировать их на консоли: даже Blizzard уже заверила, что переведет вскоре WoW на приставки.

Ну а мы с вами переходим к рассмотрению героинь нашего сегодняшнего обзора, и начнем мы их изучение, пожалуй, в порядке появления приставок на рынке, то есть с Xbox 360.

Xbox 360

Вторая в истории корпорации Microsoft игровая консоль появилась на рынке раньше обеих своих конкуренток – 22 ноября 2005 года. На фоне продававшихся тогда приставок (Xbox и PlayStation 2) она выделялась прежде всего невиданной доселе производительностью: одно словосочетание «трехъядерный процессор» в эпоху расцвета Pentium 4 наводило благоговейный трепет на заядлых геймеров. Помимо этого самого «трехъядерника» производства IBM, работающего, кстати, на частоте в 3,2 ГГц и имеющего 1 Мбайт кэша, под оболочкой «бокса» можно найти графический чип ATI Xenos (обрезанная версия некогда великого и ужасного R600), который трудится на частоте в 500 МГц и оснащен 10 Мбайт сверхбыстрой памяти eDRAM, уже упоминавшиеся 512 Мбайт объединенной оперативки и CD- / DVD-привод. Жесткий диск у Xbox 360 вынесен в отдельный подключаемый модуль, который крепится на торце консоли. Встроенного Wi-Fi нет, а блок питания – внешний.

За свою уже довольно долгую по меркам hi-tech-индустрии жизнь Xbox успела сменить три различных ревизии аппаратного обеспечения и уже готовится к «приходу» четвертой. Первоначальная версия «начинки» называлась Xenon и оснащалась CPU и GPU, выполненными по 90-нанометровому техпроцессу. Следующая, увидевшая свет в начале 2007 года, именовалась Zephyr, и основных различий по сравнению с предшественницей у нее оказалось два: порт HDMI и дополнительный кулер, улучшающий охлаждение девайса.

Уже в августе того же года за ней последовала Falcon, которая отличается выполненным по 65-нанометровой технологии центральным процессором, а значит, меньшим энергопотреблением (175 Вт вместо 203 у Zephyr) и тепловыделением. Сейчас уже трудно найти в продаже не Falcon-вариант «бокса», и все же будьте внимательны при выборе приставки: модели с блоком питания мощнее 175 Вт нам не нужны.

Кстати, совсем недавно – по всей видимости, в конце октября – началось производство четвертой ревизии Xbox 360: это вариант с кодовым именем Jasper, оснащенный 65-нанометровым графическим чипом и 256 Мбайт встроенной флэшовой памяти. Очевидно, Jasper стал еще «холоднее» и экономичнее, чем Falcon. Его отличительная особенность – наличие БП мощностью в 150 Вт. Увидите такой – берите еще охотнее, чем Falcon:

eDRAM – сверхбыстрая память, отличающаяся реактивной скоростью свободного доступа к данным. В Xbox 360 эта память обеспечивает, по заявлениям Microsoft, высокую степень антиалиасинга, причем без существенной загрузки системы.

на данный момент это самый лучший вариант «бокса».

Итак, сама консоль. Начнем сзади: здесь можно обнаружить один USB-порт, разъем для подключения БП, Ethernet, два коннектора для вывода видео- и аудиоинформации – либо через HDMI версии 1.2, либо посредством необычного фирменного разъема, к которому можно подключить фирменный же кабель RCA (он же «колокольчики», он же «тюльпан»), компонентный провод или «оптику» для звука.

На передней панели можно найти еще два порта USB 2.0, прикрытых общей крышкой, кнопку поиска беспроводных контроллеров, два разъема под фирменные карты памяти Xbox 360 Memory Unit, окошко ИК-порта для пульта управления, лоток DVD-привода и кнопку включения с четырьмя светодиодными дугами, опоясывающими ее по кругу. Эти дуги, кстати, очень информативны: например, когда с приставкой все в порядке, они просто сообщают нам, какое количество контроллеров подключено к консоли и какой порядковый номер присвоен каждому из них. В этом случае цвет светодиодов зеленый. Когда же произошла какая-либо поломка девайса или недоразумение, светодиоды станут красными, причем количество и взаимное расположение сияющих светодиодов помогут определить, что именно произошло с «боксом».

Так, настоящей притчей во языцех среди владельцев Xbox 360 со стажем является так называемый RRoD (Red Ring of Death, «красное кольцо смерти») – три первых светодиода светятся красным, сигнализируя нам о том, что приставка «сгорела» от перегрева. RRoD – очень распространенный порок двух первых ревизий Xbox: так, в первоначальных партиях приставки брак доходил до 68%.

Но не переживайте: если вы только задумываетесь о приобретении консоли, вам бояться нечего – с приходом Falcon RRoD был практически полностью побежден, и сейчас Xbox 360 по качеству исполнения и надежности не уступает PlayStation 3, тоже, между прочим, не лишенной своих технических проблем (о них – в соответствующей части статьи).

Геймпад

Сей девайс является одной из важнейших частей любой игровой платформы. И тут хотелось бы предостеречь заядлых PC-геймеров, любящих поносить приставочные контроллеры на чем свет стоит. Дело в том, что управление – дело привычки, и, конечно, любому человеку поначалу непривычный геймпад кажется менее удобным, чем родные клава и мышка, но это быстро проходит. Привыкнув же к «консольному» управлению, уже не хочешь и вспоминать о возможности задействовать классические W, A, S и D, потому что на самом деле в 90% игр приставочный контроллер оказывается гораздо удобнее «клавиатурно-мышечной» связки. Исключение составляют разве что разнообразные стратегии.

Главное же преимущество геймпада состоит в том, что для игры на нем не надо сидеть за столом. Собственно, сидеть вообще не обязательно. Можно лежать, стоять, бродить кругами по комнате... Мне даже известен товарищ, умудрявшийся совмещать прохождение Need for Speed Carbon с тренировкой на беговой дорожке. Но вернемся к нашим баранам.

Признаюсь: джойстик Xbox 360 мне нравится безмерно. Мне приходилось использовать в связке с компьютером геймпады от Logitech, держал я в руках и контроллеры от PlayStation 2 и Nintendo GameCube (про PS3 и Wii и говорить нечего) – так вот, должен сказать, что, по моему мнению (совпадающему с мнением всех моих коллег и друзей), ни один игровой контроллер по эргономичности с девайсом от Xbox 360 не сравнится. Благодаря своей сложной и необычной форме он идеально лежит в руке, а все элементы управления расположены максимально комфортным образом. Исключение составляют разве что не слишком удобная для всевозможных файтингов крестовина, которую, впрочем, полностью переработали в новой ревизии девайса (она должна выйти в самом ближайшем будущем), да верхние «шифты» (кнопки на передней части джойстика), которые не всегда удобно нажимать. Зато нижние выполнены великолепно: это аналоговые курки с довольно широким ходом и большими возможностями по регулированию степени нажатия.

На основной, верхней, поверхности геймпада находятся (слева направо): джойстик номер раз, четырехпозиционная крестовина, джойстик номер два и четыре основные игровые кнопки X, Y, B и A, отличающиеся помимо буквенного обозначения еще и цветом. Между всеми этими элементами управления примостилась фирменная кнопка Xbox Guide (с ее помощью можно удаленно включить консоль с джойстика и получить доступ к меню «бокса», не выходя из игры), вокруг которой расположились уже знакомые четыре светодиодные дуги, информирующие о том, подключен ли контроллер к консоли, а также о том, какой номер ему присвоен в системе. Рядом находятся маленькие функциональные клавиши Back и Start. В задней же части геймпада (той, что обращена лицом к держащему его геймеру) расположился один очень хитрый разъем – он используется при подключении фирменной гарнитуры, которая позволяет игрокам общаться в голосовом чате во время онлайновых баталий.

Любой контроллер для Xbox 360 также оснащен встроенным модулем вибрации, который способен моделировать довольно сложные эффекты вроде отдачи огнестрельного оружия. А вот датчика, определяющего передвижения геймпада в пространстве, у «бокса» нет.

Наукой установлено, что в природе существует четыре вида геймпадов для Xbox 360: белый проводной, а также три беспроводных – белый, черный и красный (еще, правда, в честь игры по «Симпсонам» был выпущен желтый, но очень ограниченной партией. – Прим. автора). Надо заметить, что проводной джойстик поставлялся когда-то с базовой версией приставки Core. Эти времена прошли, так что все консоли, продающиеся на сегодняшний день в магазинах, комплектуются геймпадом, взаимодействующим с ними посредством интерфейса Bluetooth. Кроме как цветом они ничем друг от друга не отличаются.

Минус контроллера Xbox 360 по сути один: ему для работы нужны батарейки типа АА в количестве двух штук. Хватает их, по опыту, на 20-25 часов игры, причем уровень заряда можно узнать из меню

RSS *Если с вашей Xbox 360 что-то не так, зажмите одновременно кнопку Eject и клавишу поиска контроллера на передней панели приставки: светодиоды вокруг кнопки включения подскажут вам код неисправности. Значение кода можно посмотреть в Сети.*



«Дэшбоард», или прошивка (сей термин употребляется чаще), – это по сути операционная система консоли, со всеми входящими в ее состав элементами и драйверами

консоли. Более того, никто не мешает приобрести специальный перезаряжаемый аккумулятор. Обойдется он примерно в 900 руб. и позволит вам «кормить» джойстик прямо от консоли во время игры – для этого, конечно, потребуется подключить геймпад к приставке: о беспроводной зарядке пока что остается только мечтать. Кстати, разъем для кабеля питания находится между «шифтами» на передней стороне контроллера.

Последнее, о чем нельзя не сказать: не забывайте, что помимо обычного геймпада к Xbox можно подключить и многие другие контроллеры, например барабаны или гитару от последней версии Guitar Hero или фирменный руль Xbox 360 Racing Wheel. Максимально возможное количество одновременно подсоединенных к приставке контроллеров – четыре, независимо от их типа.

Вот вроде бы и все по железу, пора рассмотреть софтовую часть приставки от компании, именно в этой области снискавшей себе наибольшую славу.

«Дэшбоард»

Здесь надо сразу оговориться, что мы будем говорить о совсем новой версии прошивки для Xbox 360, которая называется NXE (New Xbox Experience); она стала доступна геймерам 19 ноября этого года. От своей предшественницы NXE отличается полностью измененным интерфейсом: он стал до невозможности трехмерным ;). Признаюсь, что прошлая версия прошивки стилистически лично мне нравилась даже больше. Впрочем, солидная часть нашей дорогой редакции со мной не согласна, а потому не буду утверждать, что NXE менее красива, чем олдскульный Xbox Dashboard.

Основные фишки свежей версии софта помимо нового интерфейса – это возможность создания трехмерных аватаров, опция по установке игры на жесткий диск консоли (так она быстрее грузится, а приставка меньше шумит) и интегрированный сервис просмотра потокового видео от компании Netflix, в нашей стране, к сожалению, недоступный.



Современная консоль давно перестала быть просто «игровой приставкой». По своим возможностям она ничем не уступает навороченному медиацентру.

В остальном все довольно-таки стандартно: можно проигрывать на консоли музыку и видео, а также просматривать фотографии основных форматов. Методов «доставки» этого контента на приставку два: загрузка с внешнего носителя или напрямую с компьютера по локальной сети. При использовании первого варианта следует учесть, что приставка хоть и от Microsoft, но файловую систему NTFS отчего-то не понимает. Во втором все проще: просто кидаем нужные файлы в папку «Общая музыка (видео, рисунки)» на компьютере и наслаждаемся результатом, обнаруживая их же в дебрях меню «бокса».

Пользователи Windows Vista и Windows XP Media Center Edition могут также задействовать для связи ПК и консоли Windows Media Center. В этом случае меню программы будет транслироваться на телевизор в точном таком же виде, в каком вы привыкли его лицезреть на экране компа. А вот у линуксоидов и маководов могут быть проблемы – этим товарищам объединить свой комп и консоль, создав целостное медиапространство, будет довольно непросто. Собственно, ничего другого от «мелкомягких» разработчиков ждать и не стоило. Зато они позаботились о том, чтобы в списке поддерживаемых Xbox 360 плееров (с которых можно проигрывать музыку и просматривать фото напрямую) был не только Zune от Microsoft, но и Apple iPod. При этом, правда, обладатели iPod touch и iPhone оказались чужими на этом празднике совместимости – их девайсы с «боксом» не подружатся.

Глобальная сеть

Главная же и наиболее привлекательная особенность софта Xbox 360 – онлайновый сервис Xbox Live. С его помощью можно скачивать демоверсии игр, просматривать видеопревью будущих хитов, общаться с друзьями в текстовом, голосовом или видеочате (веб-камеру придется приобретать отдельно), покупать некоторые успевшие стать классикой игры или дополнения к имеющимся у вас игрушкам и, конечно, играть в Сети. Надо сказать, что возможность онлайн-игры – это одна из наиболее приятных неожиданностей для человека, знакомящегося с приставкой последнего поколения, особенно если эта приставка – Xbox 360. Так, например, меня в свое время поразил «кооператив» – совместное онлайновое прохождение игры через Xbox Live. Такая онлайн-игра в принципе ничем не отличается от обычного single player-режима, кроме того, что героев в ней двое и вы можете играть с другом, общаясь с ним с помощью гарнитуры и взаимодействуя по ходу прохождения. Получается почти так же весело, как позвать приятеля к себе домой, только еще в сто раз лучше ;). К тому же никому из вас не придется никуда идти.

Если же вы все-таки хотите собрать побольше народу – пожалуйста! Можно объединиться с друзьями в команду и совместно подыскать себе подходящую карту в какой-нибудь игре. Скажем, если вас пятеро и вы все в одной команде, то при подключении одного из вас к какой-нибудь случайной баталии остальным также будет предложено зайти именно в эту игру. Не нашли ничего подходящего – организуйте свою игру! Не

NAT (от англ. Network Address Translation, «преобразование сетевых адресов») – механизм в сетях TCP/IP, позволяющий преобразовывать IP-адреса транзитных пакетов. Также может называться IP Masquerading, Network Masquerading и Native Address Translation. (Wiki)

хотите пускать в нее посторонних? Просто защитите ее паролем.

Впрочем, если среди ваших знакомых нет геймеров, никто не запрещает бродить по просторам Xbox Live и участвовать в массовых мероприятиях (а также организовывать их) в гордом одиночестве – желающих сразиться с вами практически в любой игре найдется предостаточно, разве что найти общий язык в голосовом чате не со всеми удается.

Важно, что Xbox Live полностью интегрирован и с прошивкой консоли, и с большинством игр. Таким образом, коллективная онлайн-игра оказывается не сложнее обычного однопользовательского режима в плане организации и настройки – все предельно просто и ясно.

Минусов для нас с вами у Xbox Live три. Во-первых, полноценный «золотой» аккаунт (Xbox Live Gold) стоит денег – около $50 в год. Более простой «серебряный» бесплатен. Он, впрочем, не позволяет участвовать в онлайн-играх, а значит, смысла в нем не так уж и много – разве что демки качать. Кстати, для подсадки на «золото» каждому покупателю «бокса» дается 30 дней бесплатного золотого членства в «Лайве». После этого месяца счастья судьба его 50 баксов, как правило, предрешена.

Второй минус Xbox Live – он официально не открыт в России. Но не верьте легендам, будто бы Microsoft может забанить подключившихся к «чужому» региону пользователей. Официальная позиция компании такова: если вашего региона в «Лайве» нет – регистрируйтесь в ближайшем к вам доступном. Большинству россиян ближе всего оказываются США. (Еще бы! Американские фраги вдвойне вкуснее! – Прим. ред.). От нас до них ведь километров 40 всего по Берингову проливу – чему же тут удивляться! (Что Сибирь, что Аляска – два берега! Отдавай нам родимую взад! – Прим. Расторгуева.)

Если серьезно, то причина такого выбора понятна: именно в американском сегменте Xbox Live собирается больше всего народа. Впрочем, с российским IP вы все же не сможете насладиться всеми «американскими» фишками. Скажем, уже упоминавшийся потоковый показ видео не работает. А еще мне вот недавно не дали скачать фирменную тому оформления интерфейса консоли от BBC Соединенных Штатов. Сказали: недоступно в вашем регионе, и точка. Отголоски холодной войны, не иначе ;).

С этой же недоступностью связано и то, что заплатить за Live российской кредиткой не удастся. Кстати, система оплаты членства и контента там тоже интересная: все услуги в Xbox Live стоят некоторое количество так называемых Microsoft Points.

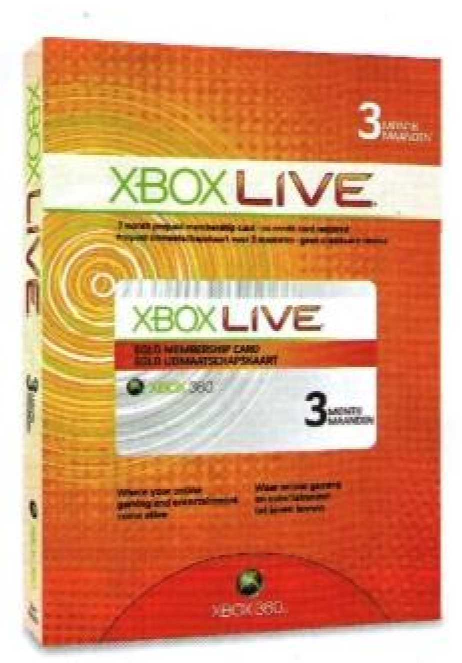
А вот уже эти самые псевдоденьги можно купить за вполне себе полновесные рубли во многих специализированных магазинах. Физическое воплощение Microsoft Points – обычная карточка вроде тех, которыми в стародавние времена оплачивали dial-up. Стираете защитный слой на ней, видите код. Вводите его в Xbox Live – и вот вам, пожалуйста, очки уже на вашем счету. Всем хорош этот метод, кроме одного: отечественные продавцы умудряются накручивать цену на очки вдвое, а то и втрое.

Третий и последний минус «Лайва» – некоторая сложность первоначальной настройки соединения консоли с Сетью. Многим, очень многим юзерам «бокса» так и не удается обеспечить, например, нормальную работу голосового чата. Причиной их неудач, как правило, является NAT. Впрочем, все распространенные проблемы настройки давно обсуждены в Сети, к тому же решать их вам придется лишь однажды – и потом многократно можно наслаждаться результатами собственного труда.

Рассказав вам о минусах Xbox Live, мы не можем не сообщить и о минусах «бокса» как такового. Из них, пожалуй, мы еще не упоминали только о двух. Первый: консоль очень сильно шумит. «Тихонечко» поиграть посреди ночи на ней довольно проблематично: если и не разбудите домочадцев гулом приставки, то сами из-за него точно ничегошеньки не услышите. Впрочем, наушники еще никто не запрещал. Кроме того, всегда можно поставить ту игру, которую вы в данный момент проходите, на хард, и тогда гул от консоли будет заметно меньше (впрочем, все равно куда сильнее шума вентиляторов PS3).

При покупке Xbox 360 нужно обратить внимание на ревизию консоли. Это должна быть либо Falcon, либо Jasper, причем лучше именно последняя.

Второй минус Xbox заключается в том, что эта приставка напоминает конструктор Lego: очень многие вещи придется покупать к ней отдельно. Второй джойстик, пульт ДУ, фирменный Wi-Fi-адаптер, «золотое» членство в «Лайве» – вот только самые основные приобретения, которые пришлось совершить лично мне после покупки консоли. Причем, в отличие от самой Xbox, аксессуары эти дешевизной не отличаются. Например, за Wi-Fi придется выложить 3500 руб., за пульт или джойстик – по 2000. Впрочем, все эти траты отчасти компенсируются дешевизной самой консоли – как раз пришло время рассказать о вариантах комплектации Xbox 360 и ценах на каждый из них.



Без онлайн-сервиса вы не сможете ощутить всей прелести современных игровых консолей

Версии

Итак, базовая версия игровой приставки Xbox 360 называется Arcade, стоит она в нашей стране 8000 руб. Требуйте продажи консоли именно за эти деньги! Ну или за меньшие ;). В комплекте с приставкой белого цвета вы найдете, естественно, блок питания, а также один беспроводной джойстик и стандартный кабель RCA – к сожалению, HD-качества при таком подключении не добиться. Нет у Arcade и жесткого диска – вместо него предлагается обходиться фирменной картой памяти на 256 Мбайт. Ну и самое страшное – приготовьтесь: в отличие от двух других версий Xbox, Arcade лишена хромированной накладки на лотке для дисков! Да-да. Без нее консоль, как вы понимаете, полностью неюзабельна ;).

Посоветовать Arcade я могу в первую очередь тем, кому придется копить деньги на консоль, – вы сможете приобрести приставку пораньше, а жесткий

RSS Обладателям игровых консолей пригодятся такие сайты, как www.ign.com, www.gametrailers.com и www.gamespot.com. Владельцы Xbox 360 также найдут много полезного, отправившись на страницу www.xboxrussia.ru и www.xboxland.net

диск и все прочие «шашечки» докупать по мере необходимости. Вторая категория ее приверженцев – те, кто не собирается играть в онлайне. Если вам не нужно хранить на жестком диске демоверсии игр, вас не интересует кабель Ethernet и гарнитура для голосового общения, то в общем-то более крутая версия приставки вам и не нужна: на четверти гигабайта спокойно уместятся сейвы от тысяч игр, а больше ни для чего свободное пространство вам и не потребуется.

Следующая версия приставки называется Go Pro!. Она, как и Arcade, белая, и узнать ее можно по хромированному лотку DVD-привода (Уф! Слава богу! – Ироничное прим. автора). Помимо него отличия от комплекта поставки Arcade следующие: в коробке есть компонентный кабель, позволяющий выводить на телевизор картинку любого разрешения вплоть до 1080p, шнур Ethernet, гарнитура для голосовых чатов и 60-гиговый хард. Кстати, еще совсем недавно эта версия консоли оснащалась 20-гиговым HDD – покупать такую комплектацию смысла нет: стоит столько же, а «удовольствия» в три раза меньше. Кстати, еще одно важное и очень неприметное отличие Pro! от Arcade – поддержка более 300 игр от оригинального Xbox. Бюджетная версия приставки обратной совместимости лишена.

Последняя, наиболее дорогая и навороченная, версия Xbox 360 зовется Elite. Ее внешние отличительные особенности – черный цвет корпуса и периферии. Также увеличен обьем жесткого диска – до 120 Гбайт. Elite отличается от Pro еще и более богатым набором идущих в комплекте проводов: здесь можно найти и кабель HDMI, и переходник для подключения «оптического» звука. Стоит эта «привилегированная» версия «бокса» 15 000 руб.

Внимание при покупке консоли нужно обратить на три вещи. Первое: это должна быть либо Falcon, либо Jasper, причем лучше именно последняя. Смотрите, чтобы на блоке питания приставки было написано или «175W», или «150W». Второе: это должна быть «русская» консоль с приставкой «RUS» в конце названия, указанного на коробке, – в противном случае вы не сможете проигрывать DVD-диски нашего, пятого, региона, хотя «перевести» экранное меню на любой поддерживающийся язык можно всегда. Третья и последняя тонкость приобретения приставки: нужно внимательно следить за существующими специальными предложениями по ее продаже в комплекте с одной-двумя, а иногда и тремя играми – на сумму от нуля до тысячи рублей можно купить несколько отличных игрушек.

Вместо заключения

Вот, собственно, и все. Xbox 360 рассмотрена максимально подробно, все плюсы и минусы названы, советы по покупке даны. В следующей части я подробно отчитаюсь по PlayStation 3, а самое главное – ее эксклюзивам, т. к., несмотря на огромный выбор игр на рынке, именно они являются основной изюминкой этой платформы. С наступающим Новым годом вас! UP

Продолжение следует…

История игровых консолей

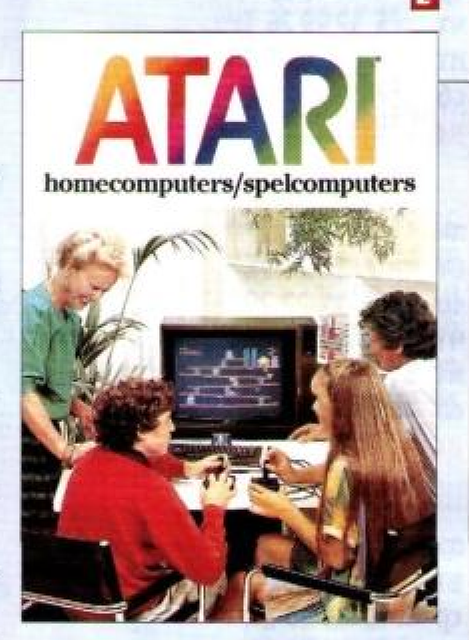
Как это ни удивительно, но игровые приставки появились несколько раньше персональных компьютеров. Первая из них, Magnavox Odyssey, начала продаваться на территории США в марте 1972 года, за год до Altair и за три – до выхода на рынок первой полноценной персоналки Apple I. Odyssey содержала 40 транзисторов и 40 диодов, у нее имелось два контроллера, и ее можно было подключать практически к любому современному (по тем временам) телевизору. Звуковых эффектов у приставки не было. Играть можно было в классические игры, самой легендарной из которых был, конечно, пинг-понг. Всего в природе существовало 12 картриджей для первой в мире приставки, один из которых – 11-й – никто никогда не видел. На каждом из других содержалось по несколько игр, переключение между которыми можно было осуществлять, прикладывая к экрану пластиковые накладки, рисунок на которых определял правила игры. Вместе с 9-м и 10-м картриджами прилагался и первый в мире аксессуар для игровой приставки – световой пистолет.

Работала Magnavox Odyssey от шести батарeек типа C, а для подключения к электросети требовалось приобрести опциональный блок питания. Надо ли говорить, что ни о каком цветном изображении пользователи этой приставки и не мечтали. Стоило это чудо техники $100.

Самое интересное, что компьютерные игры появились еще на 30 лет раньше, чем приставки, – первой из них был загадочный «симулятор ракеты», изобретенный в 1942 году Томасом Голдсмитом-младшим (Thomas T. Goldsmith Jr.) и Истл Рей Мэнном (Estle Ray Mann). В чем заключалась эта игрушка, доподлинно неизвестно, зато есть достоверные сведения о том, что за свое изобретение Голдсмит и Мэнн в 1948 году получили патент за номером 2 455 922.

Ну а если возвращаться к последующей истории игровой индустрии, то можно выделить семь поколений приставок. В первом самым заметным экземпляром была Odyssey. Второе поколение запомнилось по Fairchild Channel F и Atari 5200. Далее последовала эпоха NES и ее 8-битных аналогов, потом следовала эра Sega Mega Drive и ее 16-битных конкурентов. Пятое поколение приставок – время борьбы Nintendo 64 и Sony PlayStation. Шестое – это уже начало XXI века, когда на рынок последовательно вышли Sega Dreamcast, PlayStation 2 и Xbox.

Ну а седьмое поколение «появилось на свет», как мы уже говорили, с выходом на рынок Xbox 360. Также к нему причисляют PlayStation 3, Nitendo Wii, такие портативные консоли, как Nintendo DS и DSi, ну и, конечно же, PlayStation Portable.



Будущее же игровой индустрии туманно – слишком мало еще прошло времени с захвата рынка последним поколением приставок. Пока что нам обещают терабайтные жесткие диски, трехмерное изображение и много еще интересных фишек. Ну что ж, поживем – увидим. Если проследить последние 35 лет развития игровой индустрии, то можно с уверенностью сказать: будет очень интересно!

Настоящее название PlayStation 3 – «Плэйсутэ сён Сури». Именно так именуют свою консоль разработчики из Страны восходящего солнца. Предлагаем вам выразить свое уважение к их труду и тоже называть приставку ее «оригинальным» именем ;).

ЯНВАРЬ

пн		5	12	19	26
вт		6	13	20	27
ср		7	14	21	28
чт	1	8	15	22	29
пт	2	9	16	23	30
сб	3	10	17	24	31
вс	4	11	18	25	

ФЕВРАЛЬ

пн		2	9	16	23
вт		3	10	17	24
ср		4	11	18	25
чт		5	12	19	26
пт		6	13	20	27
сб		7	14	21	28
вс	1	8	15	22	

МАРТ

пн		2	9	16	23	30
вт		3	10	17	24	31
ср		4	11	18	25	
чт		5	12	19	26	
пт		6	13	20	27	
сб		7	14	21	28	
вс	1	8	15	22	29	

АПРЕЛЬ

пн		6	13	20	27
вт		7	14	21	28
ср	1	8	15	22	29
чт	2	9	16	23	30
пт	3	10	17	24	
сб	4	11	18	25	
вс	5	12	19	26	

МАЙ

пн		4	11	18	25
вт		5	12	19	26
ср		6	13	20	27
чт		7	14	21	28
пт	1	8	15	22	29
сб	2	9	16	23	30
вс	3	10	17	24	31

ИЮНЬ

пн	1	8	15	22	29
вт	2	9	16	23	30
ср	3	10	17	24	
чт	4	11	18	25	
пт	5	12	19	26	
сб	6	13	20	27	
вс	7	14	21	28	





RADE 2009

ИЮЛЬ

пн		6	13	20	27
вт		7	14	21	28
ср	1	8	15	22	29
чт	2	9	16	23	30
пт	3	10	17	24	31
сб	4	11	18	25	
вс	5	12	19	26	

АВГУСТ

пн		3	10	17	24	31
вт		4	11	18	25	
ср		5	12	19	26	
чт		6	13	20	27	
пт		7	14	21	28	
сб	1	8	15	22	29	
вс	2	9	16	23	30	

СЕНТЯБРЬ

пн		7	14	21	28
вт	1	8	15	22	29
ср	2	9	16	23	30
чт	3	10	17	24	
пт	4	11	18	25	
сб	5	12	19	26	
вс	6	13	20	27	

ОКТЯБРЬ

пн		5	12	19	26
вт		6	13	20	27
ср		7	14	21	28
чт	1	8	15	22	29
пт	2	9	16	23	30
сб	3	10	17	24	31
вс	4	11	18	25	

НОЯБРЬ

пн		2	9	16	23	30
вт		3	10	17	24	
ср		4	11	18	25	
чт		5	12	19	26	
пт		6	13	20	27	
сб		7	14	21	28	
вс	1	8	15	22	29	

ДЕКАБРЬ

пн		7	14	21	28
вт	1	8	15	22	29
ср	2	9	16	23	30
чт	3	10	17	24	31
пт	4	11	18	25	
сб	5	12	19	26	
вс	6	13	20	27	

Цифровая фоторамка **Digma** PF-801

Хотите порадовать своих мам и подруг оригинальным презентом на Новый год? Перед вами как раз подходящий вариант: цифровая фоторамка Digma PF-801. Девайс красив, достаточно функционален (показывает фото, проигрывает аудио и видео треки) и совершенно точно понравится представительницам прекрасного пола.



- **Экран:** 8", 800 x 600 пикс.
- **Интерфейс:** USB
- **Поддержка форматов:** MP3, WMA, JPEG, MPEG-1, MPEG-2
- **Слоты расширения:** *SD / MMC, CF, MS*
- **Подробности:** www.digma.ru

Музыкальный плеер **iriver T5**

Неказистое на вид устройство, на наш взгляд, как нельзя лучше подойдет ведущим активный образ жизни экстремалам. Иначе как объяснить наличие у плеера прочного металлического корпуса, а также аскетичный дизайн и компактные габариты девайса? В режиме непрерывного воспроизведения новинка способна проработать около 13 ч.



- **Экран:** 1,2", монохромный
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Поддерживаемые форматы:** MP3, WMA
- **Объем памяти:** 4 Гбайт
- ***Время работы:*** *до 13 ч*
- **Подробности:** www.iriverrussia.com

Компьютер Sony VGC-RT1SRU

Что мы имеем? Как всегда, непревзойденный дизайн, запредельную цену и приличную комплектацию. Но в очередной раз для нас так и осталось непонятым решение производителя включить в конфигурацию среднюю (по нынешним меркам) видеокарту. Хотя фанатов эстетики и почитателей бренда это вряд ли остановит при выборе девайса.



- **Чипсет:** Intel P43
- **Процессор:** Intel Q9400, 2,66 ГГц
- **Экран:** 25,5", 1920 x 1200 пикс.
- **Видео:** NVIDIA GeForce 9600 GT, 512 Мбайт
- ***Оперативная память:*** *DDR2, 4 Гбайт*
- **Подробности:** www.sony.com

Мышь **Zignum** Mini Lipstick Mouse

Весьма интересный подарок для женщин – собственно, именно для них компания Zignum и создала столь необычный девайс. Отличить его с первого взгляда от тюбика помады вряд ли кому-то удастся. Для деловых леди, которые постоянно находятся в разъездах и командировках, «грызун» может стать незаменимым помощником.



- **Тип:** беспроводная
- **Разрешение сенсора:** 800 dpi
- **Интерфейс приемника:** USB
- **Количество клавиш:** 3 + колесо
- **Подробности:** www.zignum.de

Гарнитура **Philips BREEZE**

Описать Bluetooth-гарнитуру Philips BREEZE словами довольно сложно – лучше увидеть все своими глазами, взглянув на снимок. Девайс совершенно не похож на все прочие гарнитуры, присутствующие сейчас на российском рынке: перед нами круглая блестящая клипса, надеваемая на ухо, как украшение. Полагаем, здесь можно провести какие-то аналогии со стилистикой бижутерии 80-х годов прошлого века – сейчас такие как раз в моде.

Корпус новинки обсыпан несколькими десятками кристаллов Swarovski и имеет крепление для цепочки, поэтому устройство можно не только вкладывать в ушную раковину, но и носить на шее как кулон. Мы пока не смогли проверить, насколько удобно гарнитура лежит в ухе, однако в данном случае на первом месте все равно стоит дизайн, так что с некоторым неудобством в конце концов можно и смириться. Ведь такая красота стоит жертв, не так ли?





- **Тип:** беспроводная
- **Интерфейс:** Bluetooth
- **Время работы:** 5 ч
- **Дополнительно:** цепочка, заушный фиксатор
- **Материал:** пластик, стекло
- **Подробности:** www.philips.com

RSS

В канун Нового года мы решили сделать небольшую подборку девайсов, которые можно преподнести в качестве презентов своим родным и близким. Одни из них дорогие, другие подешевле, но все они оригинальны и интересны.

Коммуникатор HTC MAX 4G

Новинка работает в сетях GSM и обладает одной примечательной особенностью – поддержкой WiMAX. Так что с покупкой этого коммуникатора вам станут доступны услуги сетей 4G. Правда, к сожалению, воспользоваться всеми их преимуществами можно пока только в пределах Садового кольца города Москвы и пары районов Санкт-Петербурга.



- **Процессор:** Qualcomm ESM7206A, 528 МГц
- **Экран:** 3,8", 800 x 480 пикс.
- **Интерфейсы:** Wi-Fi, Bluetooth
- **Объем винчестера:** 8 Гбайт
- **Вес:** 151 г
- **Подробности:** www.sony.com

Ноутбук Samsung X360-AA03

Целый ряд новых продуктов корейской корпорации, выпущенных в последнее время, с уверенностью можно причислить к шедеврам: у них и дизайн великолепный, и с точки зрения технической оснащенности они на высоте, да и качество сборки отличное. Исключением не стал и ноутбук Samsung X360.



Впрочем, он нас заинтересовал не только своим внешним видом и подборкой комплектующих. Есть у него еще одна важная особенность: пока лэптопы других производителей тяжело пыхтят и обливаются потом в попытках проработать без подзарядки хотя бы несколько часов, X360-AA03 делает это не напрягаясь. Девять-десять часов автономной работы – для него нормальный результат. Правда, как можно догадаться, многое в данном случае зависит от «тяжести» запущенных приложений. Но не только – есть и ряд технических секретов. Видимо, именно из-за их наличия компания и продает устройство по достаточно высокой цене.

- **Процессор:** Intel SU9400, 1,4 ГГц
- **Экран:** 13,3", 1280 x 800 пикс.
- **Видео:** Intel GMA X4500
- **Оперативная память:** DDR3, 4 Гбайт
- **Вес:** 1,29 кг
- **Подробности:** www.samsung.ru

Компьютер Meijin Tesla

Этот компьютер станет незабываемым подарком от руководителей институтов представителям своих исследовательских бюро. Ученые мужи ему, безусловно, обрадуются, ведь столь мощная (полный список характеристик смотрите на сайте производителя) машина позволит им сэкономить время при обработке больших объемов данных.



- **Процессор:** Intel i7-965, 3,2 ГГц
- **Видео:** NVIDIA Quadro NVS 290 PCX1
- **Оперативная память:** DDR3, 12 Гбайт
- **Оптический привод:** LG GGW-H20L
- **Подробности:** www.meijin.ru

Концентратор Invision i-001

Забавная вещица, при виде которой каждый порядочный админ должен немедленно впасть в крайнее умиление. Хаб Invision i-001, в отличие от большинства своих собратьев, оборудован экраном и может демонстрировать владельцу текущие время и дату. Жалко только, что устройство не умеет проигрывать музыкальные композиции :).



- **Тип:** USB-хаб
- **Количество портов:** 4
- **Дополнительно:** функции часов и календаря
- **Подробности:** www.pleer.ru

Электрический штопор Espada KB1-60C

По нашему разумению, электроштопор в преддверии Нового года является довольно актуальным подарком. Его будет уместно преподнести хорошему другу (или подруге) вместе с бутылочкой дорогого французского или итальянского вина. К тому же он обладает необычным дизайном и сможет легко вписаться в интерьер любой кухни или бара.

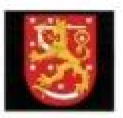


- **Тип:** штопор электрический
- **Материал:** пластик, металл
- **Питание:** 4 x AA
- **Гарантия:** 1 год
- **Подробности:** www.espada-tech.ru

Считается, что штопор появился в Англии. В одном из документов, датированном 1861 годом, он описывается как «стальной винт, используемый для вытаскивания пробок из бутылок». Первый патент на штопор был выдан в 1795 году англичанину Самуэлю Хеншеллу. (Wiki)

Девять лет покою нет

В далеком 2000 году, когда вся наша необъятная страна увлеченно обсуждала новое руководство, а существенная часть буржуинов пребывала в расстроенных чувствах оттого, что на планете так и не настал обещанный тотальный армагеддец, группа упитанных энтузиастов в патриотичных красных колпаках и пионерских галстуках (во всяком случае, именно такими их изображали современники) затеяла ни много ни мало, а новый журнал, посвященный компьютерам и всему, что с ними связано.



Игорь Мельниченко
suomi-47@yandex.ru
Mood: его нет
Music: Антонио Вивальди



BootSector
bootsect@yandex.ru
Mood: предновогоднее
Music: «Пикник»

В конечном счете руководство из нового превратилось в старое, не свершился по меньшей мере еще десяток обещанных концов света, а вот журнал как радовал своих читателей чем-то новым и интересным, так и продолжает и прекращать не собирается как минимум до начала следующего тысячелетия.

А ведь поначалу многим казалось, что еще одному компьютерному изданию будет тяжело пробить дорогу в массы. В то время на рынке информационно-технологической прессы отнюдь не наблюдалось глубокого вакуума: о компьютерах писали, и писали много, местами правильно, а местами даже интересно.

И писать, надо заметить, было о чем. Наверное, лишь самым юным читателям нашего журнала может казаться, что девять лет назад компьютеры строились на базе электронных ламп, охлаждались в масляных ваннах, а габаритами могли поспорить с Большим адронным коллайдером. На самом же деле к моменту наступления миллениума уже в том или ином виде существовали практически все разработки, с которыми приходится иметь дело современным айтишникам, а ПК тех лет принципиально ничем не отличались от нынешних.

Я вам скажу больше, многих пользователей и сегодня вполне устраивает тот уровень развития, на который вышла компьютерная индустрия к двухтысячному году, и они не спешат апгрейдить свои приобретшие благородный кремовый оттенок машины. И не нужно обзывать этих людей некрофилами, ибо для решения многих задач действительно хватает вычислительной мощности компов, заставших конец второго тысячелетия.

В пресловутом 2000 году совершенно не считалось зазорным использовать компьютер только для запуска нескольких специфических программ, работы в офисных приложениях и выхода в интернет (боже, теперь мне приходится говорить об этом как о чем-то нетипичном!), а для прослушивания музыки, просмотра фильмов и игр применять специально за-

RSS

Огромное воздействие на неокрепшие умы оказал видеоролик, снятый ресурсом THG, который иллюстрировал эффективность термозащиты процессоров при внезапном их разделении с кулером…

точенные под это устройства. Это лишь в последние годы появилась тенденция к превращению компа в единый трудо-развлекательный центр, отсюда и растущие непомерными темпами объемы винчестеров, и постоянная погоня за мегагерцами и мегабайтами в секунду, и даже внешнее «огламуривание» умных коробочек. Вобрав в себя черты игровой приставки, проигрывателя, телефона, телевизора и радиоприемника, современный ПК превратился в эдакий электронный швейцарский ножик, способный предоставить своему владельцу инструменты для реализации самых смелых идей, которые только взбредут ему в голову. К чему же мы придем в конце концов? К коробке с кнопочкой, на которую нужно будет нажать, чтобы всем стало хорошо? Вполне возможно.

Но пока все-таки давайте перенесемся на девять лет назад, в дремучие времена, когда ваш покорный слуга еще декламировал басни Крылова на уроках литературы, а досточтимый Remo только начинал радовать читателей «Апа» своими эдиториалами. Что изменилось с тех пор на рынке компьютерных комплектующих, какие знаменательные события будоражили умы железячников не столь отдаленного прошлого – эти вопросы мы постараемся прояснить в сегодняшней ретроспективе. Первая глава нашего повествования будет посвящена положению дел на рынке процессоров.

Holy Wars, эпизод (N-1)-й

Дорога в новое тысячелетие для компаний Intel и AMD была выложена камнями Pentium III и Athlon. И так уж совпало, что именно к 2000 году завершился великий переворот на рынке CPU: «Продвинутые микродевайсы» (Advanced Micro Devices), ранее лишь догонявшие Intel, внезапно перешли к выпуску более дорогих (что еще за пару лет до того было бы нонсенсом), но вместе с тем и более производительных решений! На смену откровенно позорным AMD K5 и невразумительным K6 пришли CPU с кардинально переработанной архитектурой K7, которые заставили серьезно поволноваться конкурентов, уже отлежавших бока на устланной лаврами постели.

Но наиболее сокрушительный удар был нанесен Великому каменотесу и его почитателям 6 марта 2000 года, когда AMD преодолела важнейший психологический барьер, выпустив процессор Athlon с тактовой частотой 1 ГГц. Проиграть в погоне за миллиардным герцем для интеловцев значило все равно что уступить первенство в освоении космоса, поэтому спустя всего два (!) дня после демонстрации камня-«тысячника» от «бело-зеленых» Intel анонсировала Pentium III на ядре Coppermine, работающий на аналогичной частоте, лихо пропустив все ранее заявленные младшие модели.

Примерно в то же самое время стала активно передаваться из уст в уста информация о том, что процессоры AMD горят и взрываются, а их кристаллы обладают твердостью гипса и нерушимостью песочного замка. До определенной степени это была чистая правда – камни Athlon действительно оказались заметно более горячими, чем Pentium III, а кремниевое ядро их повредить было легче. Но вот активность, с которой муссировались эти сплетни, многих заставляла задуматься о том, что не иначе как кто-то подогревает ее извне, а кандидатов на эту роль, сами понимаете, было немного :).

Но, несмотря на происки конкурентов, на процессорном рынке наблюдался устойчивый рост доли AMD, что сопровождалось небывалым (чуть ли не шестикратным!) подъемом курса акций компании. Хотя, конечно, передышки в «войне камней» сотрудникам фирмы никто давать не собирался. В кузнях Intel давно готовилось куда более перспективное, чем Pentium III, «оружие возмездия», имя которому – NetBurst.

Процессоры этой архитектуры не являлись преемниками «третьих пней», представляя собой совершенно иную ветвь развития полупроводниковых «мозгов», и именно поэтому от них ждали чего-то особенного. И, что называется, дождались. Большим сюрпризом для многих стало то, что при равной тактовой частоте первые образчики Pentium 4 с «метеоритным» ядром Willamette заметно уступали как камням конкурентов, так и собственным предшественникам (особенно на ядре Tualatin). Именно поэтому Intel сделала ставку на тактовую частоту, благо архитектура NetBurst с ее крайне длинным конвейером позволяла процессорам исправно функционировать при весьма интенсивном тактовом сигнале. Началась знаменитая «погоня за большим мегагерцем», в которую активно ввязались покупатели, наивно полагая, что наиболее эффективным является тот CPU, на котором указано самое большое количество герц.

На смену «небесным камням» Willamette, сошедшим с дистанции уже на отметке 1800 МГц, спешили новые CPU, на этот раз получившие «лесное» имя Northwood. Они окончательно сделали достоянием истории переходный 423-й сокет, который был крайне нелюбим пользователями, обзавелись вдвое более вместительным кэшем L2 (512 Кбайт), а также «переселились» на техпроцесс 130 нм. Диапазон частот этих процев со временем достиг верхнего предела в 3,4 ГГц, что сделало «норты» серьезными конкурентами появившихся незадолго до них Athlon XP.

«Атлоны»

Давайте же вспомним, каким оно было – продолжение крайне удачной серии процессоров AMD. Первые камни с двумя новыми литерами в названии были основаны на ядре Palomino, являвшем собою, по сути, модернизированное ядро Thunderbird «обычных» Athlon. Из основных нововведений стоит отметить поддержку набора инструкций 3DNow! Professional, аналогичного SSE и наличие механизма аппаратной предвыборки данных. Максимальная штатная частота составила 1800 МГц, имела место и определенная разгонябельность. Следующее ядро – Thoroughbred – принесло Athlon XP 130-нанометровый техпроцесс и, как того и следовало ожидать, улучшение частотных характеристик, пусть и не столь существенное, как хотелось бы. Однако даже оно было получено путем огромных усилий, и доля AMD на рынке процессоров успела заметно снизиться за то время, пока в лабораториях компании доводили до ума новые CPU.

Последние Athlon XP, основанные уже на ядре Barton, выпускались по старой технологии, зато обзавелись 512 Кбайт кэш-памяти. Однако преодолеть потолок частот, доставшийся от «ториков», в этих процессорах инженерам так и не удалось.

Как я уже говорил, рядовой пользователь, искавший простую количественную характеристику, при помощи которой он мог бы сравнивать различные камни между собой, избрал в качестве оной тактовую частоту, чем сыграл на руку Intel и не слишком обрадовал AMD. В отчаянии глядя на то, как активно раскупаются камни архитектуры NetBurst, компания решила прибегнуть к старой хитрости – ввести для процессоров индексы производительности, превосходящие реальную тактовую частоту. «Почему «старой»?» – спросите вы. А потому, что однажды AMD уже занималась сотворением цифр из ничего, а именно в эпо-

...Глядя на большие цифры на экране термометра, многие отчего-то решили, что процессоры AMD точно так же греются и гибнут и при повседневной работе. А вот то, что отваливание радиатора есть ситуация из ряда вон выходящая, от них как-то ускользнуло.

ху K5, когда каждый CPU снабжался явно взятым с потолка рейтингом производительности (PR).

Введенные в 2001 году индексы, по официальной версии, означали частоту старых Athlon, на которой те должны были бы работать, чтобы встать в одном ряду с новыми Athlon XP, но, как говорится, слепому было видно, с какими процессорами на самом деле производилось сравнение. В отличие от PR, числа со знаком «+» не демонстрировали столь же нездорового оптимизма маркетологов и более-менее объективно отражали, «сколько пней в «Атлоне».

В конце концов на рынке установился негласный закон: «умно-жадные» покупали продукцию AMD, а остальные, по тем или иным причинам не желавшие ставить в свои машины «альтернативные» процессоры, продолжали словом и кошельком голосовать за Intel. К числу же тех самых причин могло относиться не только злобное науськивание «кулхацкеров», пугавших простых смертных появлением двухметрового кратера на месте машины с процессором AMD, но и вполне трезвое желание получить большую предельную производительность, пусть и без оглядки на ее соотношение с ценой.

Несмотря на относительно успешное конкурирование с Intel, курс акций AMD вновь стал падать, как это случалось почти каждый раз после того, как проходила первая эйфория от выпуска удачного продукта. Ценные же бумаги процессорного гиганта, неспешно снижавшиеся в цене в течение почти двух лет, столь же размеренно и неторопливо начали расти. В существенной мере этому поспособствовало появление 14 ноября 2002 года камней, которые были оснащены технологией Hyper-Threading, позволявшей инструкциям выполняться в два потока и имитировавшей тем самым двухъядерность. Преподнесенная в лучших традициях Intel как дар Божий, мультипоточность не могла обеспечить сверхъестественного прироста производительности, но на 5-15%, в зависимости от приложения, работу все-таки убыстряла.

AMD давно готовилась к чему-то подобному и потому форсировала ведущуюся еще с 1999 года разработку архитектуры K8, чтобы 23 сентября 2003 года представить публике первые образцы процессоров, получивших имя Athlon 64. Цифра в названии означала разрядность CPU, и именно на нее делалась основная ставка. Рекламная кампания, в рамках которой покупателей научили любить и желать 64-битность, удалась, и процессоры стали довольно активно раскупаться. В Athlon 64 имелись и другие существенные нововведения, к примеру интегрированный контроллер памяти, работавший на частоте ядра, скоростная шина HyperTransport, поддержка расширений SSE2, технология Cool`n`Quiet, помогающая разгрузить электростанции планеты, а спустя какое-то время производство камня было переведено и на более тонкий техпроцесс.

«Скотт», тот, что под «прессом»

Акции «Микродевайсов», ощутимо упавшие в цене после того, как Athlon XP стали изживать себя, вновь стали высоко котироваться на биржах, однако и Intel в то же самое время активно пошла в рост. Причиной этого послужил выпуск нового ядра с архитектурой NetBurst – Prescott, что произошло 2 февраля 2004 года, после весьма и весьма продолжительных попыток выжать последние соки из «северных лесов».

Архитектура Prescott была существенно переработана: конвейер удлинился с 20 до 31 стадии, что позволило поднять частотный потолок процессоров; был удвоен объем кэшей первого и второго уровней, появилась поддержка набора инструкций SSE3 и более совершенный механизм предсказания ветвлений, а техпроцесс был заменен на 90-нанометровый. Но, несмотря на «скукоживание» ядра, выделять меньше тепла оно не стало, а наоборот, принесло Prescott`ам сомнительное по почетности звание «калорифер года».

Позднее «печки» (так до появления GeForce 8800 GTX звали Prescott) обзавелись уже 2 Мбайт кэша второго уровня и, что наиболее примечательно, переехали из старого «бунгало на сваях» FC-mPGA2 в новый «домик» FC-LGA4 (LGA 775), более просторный и с гладким «фундаментом». Соседями обновленных Prescott`ов стали «мозги» типа DDR2 и новый интерфейс PCI Express.

AMD же тем временем, чтобы не потерять покупателя, продолжала отливать новые ядра для Athlon 64, одно за другим. На смену изначальному Clawhammer в апреле пришло незначительно доработанное Newcastle (положившее, кстати говоря, начало традиции называть процессорные ядра в честь городов), следом за ним последовало Winchester, заметно отличавшееся от предыдущего только техпроцессом (90 нм). Очередным городом, обретшим побратима в виде процессорного ядра, стал Сан-Диего. Камни, получившие это имя, обзавелись поддержкой набора расширений SSE3, усовершенствованным контроллером памяти, а также, в массе своей, мегабайтным кэшем. Не заставила себя ждать и следующая разработка – Venice, в которой объем кэша снова сократился до 512 Кбайт, зато улучшилась разгоняемость и смягчился температурный режим.

Два лучше, чем один

Глядя на то, как AMD с остервенением штампует новые камни, Intel решила нанести конкуренту двойной удар и весной 2005 года продемонстрировала на IDF свои первые двухъядерные процессоры Pentium D. Нельзя сказать, что принцип «одна голова хорошо, а две лучше» впервые был применен в процессоростроении именно Intel: к примеру, IBM к тому моменту уже выпускала PowerPC-970MP (G5), да и AMD незадолго до того представила публике первые двухъядерные Opteron`ы. Однако знакомство рядовых пользователей с физической, а не виртуальной «двухголовостью» началось именно с Pentium D.

Первоначально выпустили ядро Smithfield, представлявшее собой два 90-нанометровых Prescott, объединенных в единый кристалл. Выход годных CPU получался невысоким, ведь, если хоть одно ядро содержало дефект, под нож шел весь процессор. Из-за огромного тепловыделения пришлось ограничить тактовую частоту отметкой в 3,2 ГГц, что привело к заметному снижению производительности. А если добавить сюда еще и весьма низкую степень оптимизации тогдашнего софта под двухъядерность, то напрашивается явный вывод: первый блин получился комом, вернее даже двумя :).

У AMD тем временем с многоядерностью все складывалось лучше. Уже 1 июня 2005 года компания начала продажи Athlon 64, получивших приставку «X2». Небольшой набор логики связывал воедино два ядра типа San Diego или Venice, для которых были нехарактерны недостатки Prescott, благодаря чему «двухголовый отпрыск» от AMD получился куда более удачным, чем ранние Pentium D. Акции компании, к радости ее сотрудников и поклонников, едва вновь не достигли исторического максимума.

Intel тем временем тоже не теряла времени даром, и в январе 2006-го друг за другом выкатила на рынок одноядерные Cedar Mill (Prescott, произведенные по 65-нанометровому техпроцессу) и

RSS **Отсутствие же теплораспределительных крышек на Athlon и Athlon XP – это действительно серьезная недоработка AMD. Достаточно было накинуть от силы пару долларов к стоимости, чтобы раз и навсегда решить проблему сколов.**

двухъядерные Presler, представлявшие собой два физически раздельных кристалла Cedar Mill, спрятанных под одной крышкой.

Intel Core

В том же январе 2006 года произошло другое, куда более значимое, событие – анонс мобильных процессоров Pentium M на ядре Yonah, вскорости окрещенных «ребрендинговым» именем Intel Core. Слово «Core» стало проклятием для AMD: с выходом этих камней акции компании начали свое затяжное падение, длящееся, в общем-то, и по сей день. Процессоры Core Duo и Core Solo окончательно возродили из небытия архитектуру P6, развитие которой было прервано с появлением NetBurst и возобновилось лишь в марте 2003 года с выходом на рынок первого Pentium M.

Ноутбучные «корки» демонстрировали очень высокую энергоэффективность и хорошую производительность, но они фактически являли собой лишь переходное решение на пути к поистине великолепным по совокупности параметров процессорам Intel Core 2.

Первые CPU этой серии были официально представлены 27 июля 2006 года и сразу же завоевали огромную популярность. Интернет был переполнен тестами и обзорами, в которых новые «корки» рвали на атомы как старые Pentium архитектуры NetBurst, так и процессоры AMD, обладая при этом вполне умеренным тепловыделением и, как скоро выяснилось, отличной разгоняемостью. Поскольку мы с вами живем в эпоху Core 2, наверное, нет смысла подробно описывать особенности всех выпущенных версий процессоров. Напомню лишь, что спустя совсем немного времени компанию двухъядерным Core 2 на ядрах Conroe и Allendale составили четырехъядерные CPU Kentsfield, полученные путем удвоения числа кристаллов под теплораспределительной крышкой, а примерно через год все семейство Core 2 перешло на новый техпроцесс, что ознаменовало наступление эпохи Penryn. Новые 45-нанометровые кристаллы с двумя и четырьмя ядрами получили имена Wolfdale и Yorkfield соответственно и обзавелись в полтора раза более вместительным кэшем L2.

Компания AMD пыталась противостоять натиску архитектуры Core, но безуспешно, и конкурентоспособность ее CPU снижалась практически день ото дня. И это неудивительно, учитывая то, что архитектура K8 создавалась в противовес уже ушедшей со сцены старушке NetBurst и при всем желании не могла на равных бороться с сильным и дерзким новичком. Принципиальное обновление модельного ряда AMD началось лишь в конце 2006 года, когда в продаже появились первые процессоры с архитектурой K10 – серверные камни, выпущенные под кодовым именем Barcelona. Затем ветер перемен почувствовался и в настольном сегменте, когда увидели свет CPU AMD Phenom на ядрах Agena и Toliman. Но стать спасителями компании им было не суждено – неплохие в общем-то архитектурные возможности уперлись в низкий частотный потолок, а потом еще, как на зло, вылезла ошибка TLB…

Intel же, не обращая внимания на безуспешные попытки конкурента выбраться из финансовой ямы, продолжала разрабатывать новые процессоры.

Немного мыслей

Ныне на дворе стоят последние деньки 2008-го, а это значит, что недавно мы стали свидетелями рождения нового поколения CPU от Intel. История процессоров, окрещенных Core i7, вершится в настоящий момент, и есть все основания полагать, что лет через пять-десять будущие читатели UPgrade прочитают весьма теплый и положительный некролог о камнях этой архитектуры. То же самое, надеемся, можно будет сказать про новые Phenom II, которые обещают быть куда удачнее своих предшественников. UP

Продолжение следует…

CLASSIFIEDS

В журнале UPgrade появилась новая рекламная рубрика Classifieds. Мы придумали ее специально для того, чтобы расширить возможности наших партнеров. Главное преимущество данной рубрики – низкая стоимость размещения информации о ваших продуктах в нашем журнале.

За дополнительной информацией следует обращаться к Татьяне Бичуговой по телефону (495) 681-7445, e-mail: bichugova@veneto.ru.



Журнал UPgrade всегда рад людям, готовым влиться в ряды наших авторов. Если вы считаете, что можете писать интересные тексты, то, возможно, вы правы! Людям «железных» интересов надо писать на адрес platon@upweek.ru непосредственно Платону Жигарновскому.
Тем, кто стремится описывать телекоммуникации, смартфоны и прочие мобильные штуки, а также обычный софт, обращаться следует по другому почтовому адресу – b@upweek.ru (к Николаю Барсукову). Тема письма «Новый автор» существенно все облегчит, поскольку нам приходит просто неприличное количество спама.
Письма на ящике upgrade@upweek.ru также внимательно и с интересом нами прочитываются.

Расценки на размещение рекламы в рубрике Classifieds (НДС включен)

Формат	Размер, мм	Стоимость, руб.
1/4	184 x 56	17 700
1/4	90 x 117	17 700
1/8	90 x 56	10 620
1/16	43 x 56	5664
1/16	90 x 26	5664
1/32	43 x 26	3894

По неофициальной статистике, при установке кулеров повреждалось около 15% процессорных кристаллов и окончательно отправлялось в мир иной 1-3%. Некоторые энтузиасты снимали крышки с «мертвых» Pentium III Tualatin и оснащали ими драгоценные Athlon XP.

Редактор открыток **Photo Card Maker** 1.0.1

Рассылать под Новый год поздравительные открытки по электронной почте – недавно появившаяся, но очень привлекательная традиция. Можно, конечно, подождать, пока кто-нибудь пришлет вам особенно удачную открытку, а потом отправить ее всем своим друзьям и коллегам :). А можно самостоятельно соорудить персональное поздравление для каждого из них.

Например, для этого подойдет программа Photo Card Maker от Kigo. Работать с ней очень просто. Сначала надо выбрать шаблон – они сгруппированы в тематические категории, хотя, к сожалению, там их не так уж и много. Но не беда – отправляемся в раздел Download на сайте разработчика, скроллим страницу в самый низ и качаем два дополнительных пакета заготовок. Разархивировать их не придется – достаточно нажать кнопку Import Template в окне Photo Card Maker и выбрать загруженные файлы. Количество доступных шаблонов при этом станет вполне приемлемым. Выбрав один из них, необходимо открыть фотографию, которую вы хотите поместить на открытку, и после того как вы укажете нужный файл, она появится в рабочем поле программы. Здесь фотку можно перетаскивать и масштабировать с помощью мыши, «хватая» за углы. Когда нужный размер и положение будут выбраны, просто кликните в любом месте шаблона – и «лишние» части снимка скроются за рамкой.

На сотворенное вами великолепие можно нанести подпись (или поправить уже имеющуюся). Доступен выбор шрифта, его размера и цвета. Теперь остается только нажать кнопку Save и сохранить получившийся результат. **UP**



- **Разработчик:** Kigosoft.com
- **ОС:** Windows XP / Vista
- **Объем дистрибутива:** 4,03 Мбайт
- **Русификация интерфейса:** нет
- **Адрес:** www.photo-card-maker.com/download.html

Украшение для рабочего стола **Snow Christmas Tree** 1.6

Предновогодние дни подготовки к праздникам – время глубоко сакральное. Покупки, планы, и самое главное – ожидание: многим людям оно нравится даже больше, чем сама встреча Нового года. Программа Snow Christmas Tree – как раз для них.

После установки этой софтины у вас на экране появится симпатичная елочка, а под ней – обратный отсчет дней, часов, минут и даже секунд, оставшихся до Нового года. При желании в конце каждого часа или получаса для вас будет звучать мелодия Jingle Bells. Саму елочку, кстати, можно перетаскивать мышью в любое удобное место на «Рабочем столе».

Не стоит огорчаться в том случае, если появившееся на вашем экране *«рождественское дерево»* вам не понравится: в программе имеется 18 различных «шкурок» – какая-нибудь наверняка придется ко двору. Шрифт и цвет таймера тоже можно менять – кстати, благодаря ему вы сможете скоротать время, «считая оставшиеся дни / часы / минуты», не только в ожидании Нового года, но и Рождества – как католического (с 24 на 25 декабря), так и православного (7 января). Правда, обратного отсчета для старого Нового года нет.

Помимо упомянутых настроек программы имеются и ряд других: можно задать ее автозапуск вместе с Windows, отображение елочки поверх всех окон, а также разные режимы отбрасывания тени, отсчета дней (его, кстати, можно и отключить) и мерцания лампочек. **UP**



- **Разработчик:** Respect Soft
- **ОС:** Windows XP / Vista
- **Объем дистрибутива:** 1,39 Мбайт
- **Адрес:** www.respectsoft.com/christmastree.php

RSS

Постоянным автором рубрики «Маленькие программы» является Александр Павлов, с которым всегда можно связаться по e-mail: a.a.pavlov@mail.ru. Приветствуются любые предложения; пожелания по возможности тоже будут учтены.

Хранитель экрана Free Christmas Tree 3D Screensaver 1.0

Давненько мы не рассказывали о хранителях экрана. Но новогодний скринсейвер к празднику – дело почти святое, решил я и отправился в Сеть на поиски. Все, что происходило дальше, было похоже на сюрреалистическую сказку :).

Баснословно дорогие и откровенно неинтересные, кривые, страшные или, наоборот, красивые, но постоянно предлагающие купить еще целый вагон всевозможного софта... количество хранителей экрана, которые я просмотрел, выбирая кандидата на роль героя статьи, вплотную приблизилось к сотне. Спустя несколько часов, глядя на свой многострадальный Firefox, увешанный всяческими тулбарами, аки елка игрушками, я уже было потерял надежду обрести искомое, и именно в этот миг и появился подходящий персонаж.

Free Christmas Tree 3D Screensaver будет отлично смотреться на мониторе компьютера в новогоднюю ночь. Центром происходящего на экране действа является красиво наряженная, сверкающая гирляндами елка и подарки под ней. На заднем плане виднеется симпатичный снеговик в шапке, а вокруг елки скачут зайцы – какое они имеют отношение к Новому году, непонятно, но смотрятся, тем не менее, весьма к месту :). В нижний правый угол экрана помещены часы – чтобы не прозевать бой курантов. Дополняется картина снегопадом и фоновой музыкой. UP



- **Разработчик:** 3D-Savers
- **ОС:** Windows 98 / ME / 2000 / XP / Vista
- **Объем дистрибутива:** 5,64 Мбайт
- **Адрес:** www.3d-savers.com/free-christmas-tree.html

Кулинарная книга My Cookery Book 5.02

Данная софтина напрямую не связана с предстоящими праздниками, но в подготовке к встрече Нового года она вам пригодится обязательно: My Cookery Book – это сборник кулинарных рецептов. Причем, на мой взгляд, прога обладает рядом неоспоримых достоинств по сравнению с другими представителями этой категории софта.

Первое и главное – бесплатность :). Без ввода ключа программа работает всего 14 дней, однако оный можно свободно скачать на сайте ее создателя. Инструкцию по регистрации софтины вы найдете там же.

В My Cookery Book уже забиты тысячи всевозможных рецептов первых и вторых блюд, а также салатов, закусок, десертов и напитков. Кроме того, в «комплект поставки» входят пособия по кухонному делу – «Занимательная кулинария» и «Тайны хорошей кухни».

А еще рецепты можно добавлять в «Избранное», для того чтобы каждый раз не искать их по всей базе. Забавный режим «Что приготовить?» поможет вам определить, что же можно сделать из присутствующих в вашем холодильнике ингредиентов, – это наверняка будет очень кстати в первых числах января.

Рецепты можно копировать в буфер, экспортировать в Word или «Блокнот». Также можно создать резервную базу данных и синхронизироваться с ней, что вам очень даже пригодится, ведь в My Cookery Book есть функции редактирования уже имеющихся и даже добавления своих записей. UP

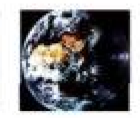


- **Разработчик:** as-master
- **ОС:** Windows XP / Vista
- **Объем дистрибутива:** 2,84 Мбайт
- **Русификация интерфейса:** есть (полная)
- **Адрес:** www.mmbuilder.ru/cookery.html

Если вы знаете какую-нибудь полезную и бесплатную программку, о которой мы еще не рассказали, присылайте ссылку на нее на адреса: a.a.pavlov@mail.ru или b@upweek.ru. Если софтина окажется интересной, она обязательно появится в «Маленьких программах».

Метапоиск по торрент-ресурсам

Одним из центральных звеньев сети BitTorrent являются трекеры – сайты, на которых собирается информация о релизах и где можно взять ссылки на торрент-файлы. Однако ни один трекер не может похвастаться полным охватом данных ресурсов.



Алексей Кутовенко
alteridem@rambler.ru
Mood: бодрое
Music: New York Dolls

В такой ситуации вполне естественным стало появление поисковых систем, объединяющих результаты поиска по нескольким торрент-трекерам, другими словами специализированных метапоисковиков. В свете приближающихся новогодних праздников и логически вытекающих из этого каникул мы решили предоставить вам дополнительную возможность с пользой и удовольствием провести свободное время, собрав данные о лучших «спецагентах по обнаружению торрентов», – ведь ничто так не раздражает, как безрезультатные усилия по поиску того или иного мультимедийного контента...

Фреймовые поисковики

С точки зрения организации торрент-поисковики можно разделить на две условные группы: те, интерфейс которых построен на фреймах, и те, что проводят дополнительную обработку получаемых с разных трекеров результатов.

Начнем с простейшей формы организации поиска по нескольким трекерам. Ряд торрент-поисковиков выдают результаты с нескольких трекеров во фреймах или закладках на своей странице поиска. С одной стороны, это нельзя назвать полноценным метапоиском, поскольку запрос приходится повторять для каждого трекера, результаты не объединяются в один лист, а также не проводится их дополнительная обработка. С другой стороны, все крупные трекеры доступны на одной странице, что удобно не только для обнаружения необходимого контента, но и для простого просмотра их каталогов.

Один из наиболее показательных примеров фреймового метапоиска – ресурс TorrentScan (www.torrentscan.com). Он работает с десятком крупных трекеров, в числе которых такие известные проекты, как isoHunt, Demonoid и Mininova. Для каждого показывается краткая справка.

Собственно к метапоиску здесь относятся только две панели инструментов: боковая – со списком доступных трекеров, и верхняя, на которой перечислены тематические разделы активного в данный момент сайта. Все остальное пространство страницы TorrentScan занимает фрейм, в который загружается страница трекера. При смене просматриваемого ресурса состав инструментов на панели поиска меняется – там отображаются только доступные для текущего сайта опции. Интерес представляют разделы Search Cloud, выводящий облако тегов с наиболее популярными в данный момент торрентами, и TorrentStatistics, в котором можно ознакомиться со статистикой работы некоторых крупных трекеров. Последний использует инструмент Google Analytics для построения единой диаграммы для подсчета посещаемости крупнейших торрент-трекеров.

Кроме того, TorrentScan предлагает скачать и установить собственные поисковые плагины для браузеров Internet Explorer 7 и Firefox, а также для клиента uTorrent и сервиса Google Toolbar.

Похожие возможности предлагает фреймовый метапоисковик PlentyOfTorrents (www.plentyoftorrents.com). Как и предыдущий участник обзора, проект предлагает построенную на фреймах страницу, позволяющую быстро выбирать целевой трекер. Никакого объединения результатов поиска по различным источникам в данном случае, конечно же, не происходит. После отправки запроса просто открывается страница торрента, но в верхней части окна имеется полезная панель инструментов, в которой трекеры отсортированы по тематическим категориям – видео, музыка, программы. Список имеющегося в каждой из них контента представлен в виде ниспадающего меню. Как только мы выбираем тот или иной трекер, мы получаем страницу с результатами поиска по его архиву. Каждый раз набирать свой запрос заново при этом не нужно, что и экономит наше время. PlentyOfTorrents.com интересен своими дополнениями: собственным каталогом трекеров и интеграцией с платным прокси BTGuard, с помощью которого можно попасть на эти сайты из недружественного к торрентам окружения.

Апофеоз развития фреймовой технологии, пожалуй, можно наблюдать на сервисе TorrentFinder (www.torrent-finder.com). Нашему вниманию предлагается скромная на первый взгляд страничка, которая, тем не менее, содержит ссылки на добрых полторы сотни трекеров. Отображение этого списка можно довольно гибко настраивать – например, добавить один из фильтров: «Все трекеры», «Приватные трекеры», «Аниме» или просто отсортировать перечень по тематическим категориям.

Интересно, что в отдельную категорию вынесены так называемые «Non-English Trackers»: среди них можно найти довольно экзотичные ресурсы, например арабские трекеры. На вкладке Private Torrents предлагается указать логины и пароли для приватных трекеров, что позволит работать с ними через интерфейс TorrentFinder. Правда, прежде чем оставлять на каком бы то ни было сайте с трудом добытые пароли на доступ к «вкусным» ресурсам, стоит хорошенько подумать...

При желании можно помочь разработчикам в наполнении списка трекеров – для этого предусмотрен раздел Add Torrent Site. Понадобится сообщить адрес сайта и формат его строки поиска, последний нужен для подключения ресурса к системе. Для закрытых трекеров нужно также оставить логин и пароль.

RSS

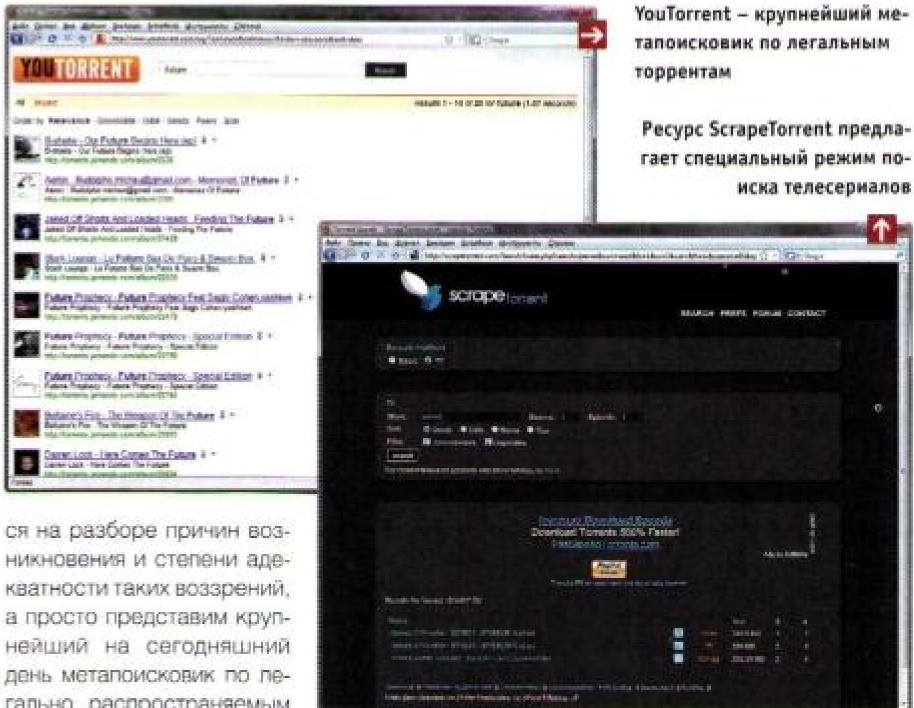
Пир (англ. peer – соучастник) – клиент, участвующий в раздаче. Как правило, речь идет о тех клиентах, которые еще не получили файл целиком, но уже приступили к раздаче имеющихся кусков. (Wiki)

Настроив параметры поиска и отправив запрос, мы получим несколько закладок, в которых и будут открываться страницы результатов с задействованных в поиске ресурсов. Запрос можно сохранить в виде RSS-ленты, с помощью которой потом отслеживать новые торренты по интересующей вас тематике. Среди полезных дополнений TorrentFinder назовем панель для браузера Firefox и виджет для пакета Yahoo! Widget Engine – обе программы позволяют составлять запрос и выбирать из списка торрентов нужные вам для поиска ресурсы.

Метапоиск с дополнительной обработкой

От фреймовых порталов перейдем к ресурсам, близким по организации работы к «настоящим» метапоисковикам. Такие машины не ограничиваются простым перенаправлением пользователей на страницу внешнего ресурса. Здесь полученные с нескольких трекеров результаты поиска объединяются в общий список, который затем подвергается дополнительной обработке. Некоторые поисковики предлагают прямые ссылки на файлы торрентов, другие направляют за линками на оригинальные страницы задействованных в поиске трекеров.

В массовом сознании торрент-технология, как правило, прочно связывается с пиратством и нелегальным распространением всевозможного коммерческого контента. Мы не будем сейчас останавливаться на разборе причин возникновения и степени адекватности таких воззрений, а просто представим крупнейший на сегодняшний день метапоисковик по легально распространяемым торрент-ресурсам. Это проект YouTorrent (www.youtorrent.com), который использует БД десятка лучших в своей области торрент-трекеров. По всей видимости, YouTorrent держит собственную индексную базу, поскольку процесс поиска здесь проходит очень быстро, что заметно контрастирует с результатами поисковиков, собирающих результаты в режиме реального времени. Интерфейс YouTorrent допускает использование тематических фильтров (музыка, книги, видео, игры). Найденное можно отсортировать по релевантности, размеру файла, популярности, количеству сидов и пиров. Оформлена страница результатов поиска по-спартански просто: имена найденных позиций сопровождаются только графической миниатюрой и прямой ссылкой на торрент-файл. Переход на оригинальный трекер для его скачивания сугубо опционален, что здорово экономит время. В качестве дополнительного бонуса предлагается поисковый плагин для браузера Mozilla Firefox.



YouTorrent – крупнейший метапоисковик по легальным торрентам

Ресурс ScrapeTorrent предлагает специальный режим поиска телесериалов

К сожалению, база YouTorrent не очень велика по сравнению с другими поисковиками: она содержит порядка семидесяти тысяч торрентов. Срди недостатков проекта также отметим плохое качество обработки запросов из нескольких ключевых слов.

Метапоисковик ScrapeTorrent (www.scrapetorrent.com) не так щепетилен в выборе индексируемых трекеров – данный ресурс объединяет результаты поиска, полученные с девяти крупных универсальных трекеров, среди которых наши старые знакомые Mininova, isoHunt, Demonoid и PirateBay. Страница выдачи содержит ссылки на страницы трекеров, где можно скачать сам торрент-файл. Есть и небольшое количество служебной информации: тип и размер файла, количество сидов и личеров. Интересно реализован поиск телесериалов: имеется специальный режим поиска, в котором можно выбирать конкретный сезон и эпизод нужного сериала. Общие настройки поиска собраны на вкладке Prefs – здесь мы можем определиться со способом



TorrentScan работает с десятком трекеров, в числе которых isoHunt, Demonoid и т. д.

TorrentFinder объединяет на одной странице поиск по полутора сотням трекеров

Личер (англ. leech – пиявка) – пир, не имеющий пока всех сегментов, то есть продолжающий скачивание. Термин часто употребляется и в негативном смысле – так могут назвать пользователя, который отдает гораздо меньше, чем скачивает. (Wiki)

сортировки, а также выбрать фильтры. С их помощью можно отсечь дублирующиеся файлы и торренты, у которых в данный момент нет сидов.

Из неудобств ScrapeTorrent отметим рекламу, которая периодически закрывает результаты поиска. Ее можно отключить, купив у владельцев ресурса так называемый Donor Key: введя полученный код на странице Prefs, вы избавитесь от рекламных объявлений.

Интерфейс ресурса Torrentz (www.torrentz.com) сделан очень просто и работает весьма быстро. Рекламы минимум – один-единственный баннер. На стартовой странице поисковика доступно облако тегов с наиболее популярными в данный момент файлами. Поиск разделен на отдельные тематические разделы для музыки, игр, видео и телесериалов. Что касается фронта «поисковых работ», то здесь ситуация достаточно стандартная: Torrentz работает с крупнейшими открытыми универсальными трекерами. В ходе дополнительной обработки полученных результатов система удаляет «мертвые» торренты и дублирующиеся на разных трекерах файлы. Для каждой найденной позиции показывается достаточно подробная информационная страница: она содержит список торрентов, на которых был найден текущий файл, а также даты релизов. Особо отметим раздел, в котором демонстрируется список содержимого торрента, – среди рассмотренных нами метапоисковиков это уникальная опция. Действует система обратной связи, с помощью которой зарегистрированные на Torrentz товарищи могут предупредить сообщество о поддельных ссылках и других неприятностях или же, наоборот, отметить качественный и проверенный торрент. Можно также просмотреть комментарии пользователей и список похожих файлов. Удобно, что свой поисковый запрос можно сохранить в виде RSS-ленты – это позволяет оперативно отслеживать новинки по любимой теме даже не заходя на поисковик.

PizzaTorrent (www.pizzatorrent.com) является одним из наиболее свежих торрент-поисковиков – проект был запущен в 2008 году. Он работает с 15 крупными трекерами. Это полноценный метапоисковик с объединением и дополнительной обработкой полученных результатов. Возможна сортировка по количеству пиров и сидов, дате релиза, имени файла и названию трекера, на котором были найдены торренты. К сожалению, поиск по запросам, составленным из нескольких слов, работает не самым лучшим образом.

На данном ресурсе достаточно удачно устроена страница просмотра результатов. В боковой панели выводится список использованных трекеров, одним кликом перечень результатов можно ограничить только позициями с какого-либо одного конкретного ресурса. Сам список найденного демонстрируется в виде таблицы с возможностями сортировки по всем присутствующим полям (дате релиза, рейтингу, размеру, трекеру и другим). Уточнить запрос можно с помощью поля Filter Results. Результаты поиска также автоматически группируются по стандартным тематическим категориям (видео, музыка, телесериалы), которые выполнены в виде закладок, удобных для быстрого перехода. Следует отметить хорошую скорость работы PizzaTorrent. Таким образом, хотя данный ресурс и не относится к рекордсменам по числу предоставляемых функций, он является достаточно интересным и простым инструментом поиска торрентов. Предлагаются поисковые плагины для Firefox и Internet Explorer.

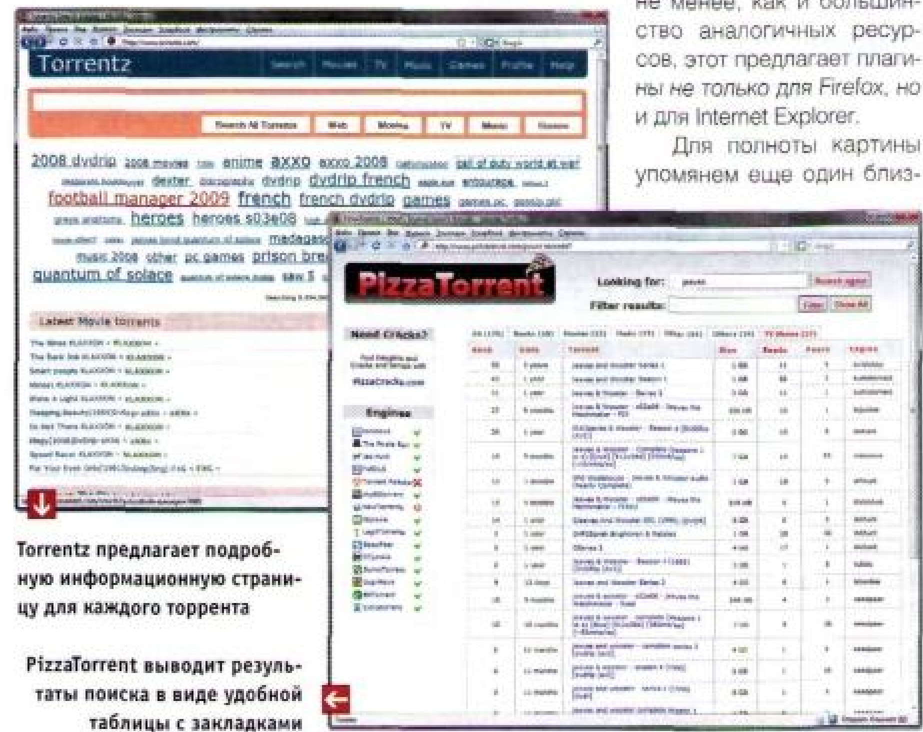
Манипулируя торрент-машинами, вы найдете даже самый экзотический контент – был бы канал пошире. А значит, и праздники пройдут нескучно.

Поисковик NowTorrents (www.nowtorrents.com) работает с дюжиной проектов, среди которых есть и общеизвестные, и менее раскрученные трекеры типа IdealTorrents или TorrentHound. NowTorrents позволяет вручную отбирать сайты, на которые будут уходить ваши запросы, – соответствующие опции доступны на странице настроек. Весьма интересно пользоваться инструментом Real Time Filter: внося в него дополнительные ключевые слова, можно быстро уточнить свой запрос, причем страница с результатами нового поиска будет загружаться буквально «на лету».

Похвально, что создатели NowTorrents уделили внимание качеству его работы. В частности, машина автоматически опознает и удаляет из результатов поиска «мертвые» торренты. Качество файлов визуально отображается в виде диаграммы рядом с каждой позицией в результатах поиска. Зеленая полоска указывает на потенциально качественный релиз; с ресурсами, получившими аналогичную красную «метку», лучше не связываться.

По утверждению создателей, данный поисковик оптимизирован для работы с браузером Firefox 3. В IE обработка скриптов сайта может замедляться. Мало кто из веб-мастеров так откровенно признается в нелюбви к браузеру Microsoft. Тем не менее, как и большинство аналогичных ресурсов, этот предлагает плагины не только для Firefox, но и для Internet Explorer.

Для полноты картины упомянем еще один близ-



Torrentz предлагает подробную информационную страницу для каждого торрента

PizzaTorrent выводит результаты поиска в виде удобной таблицы с закладками

RSS

Сид, иногда сидер (англ. seeder – сеятель), – пир, имеющий все сегменты распространяемого файла, то есть это либо начальный распространитель файла, либо пир, уже скачавший весь файл. (Wiki)

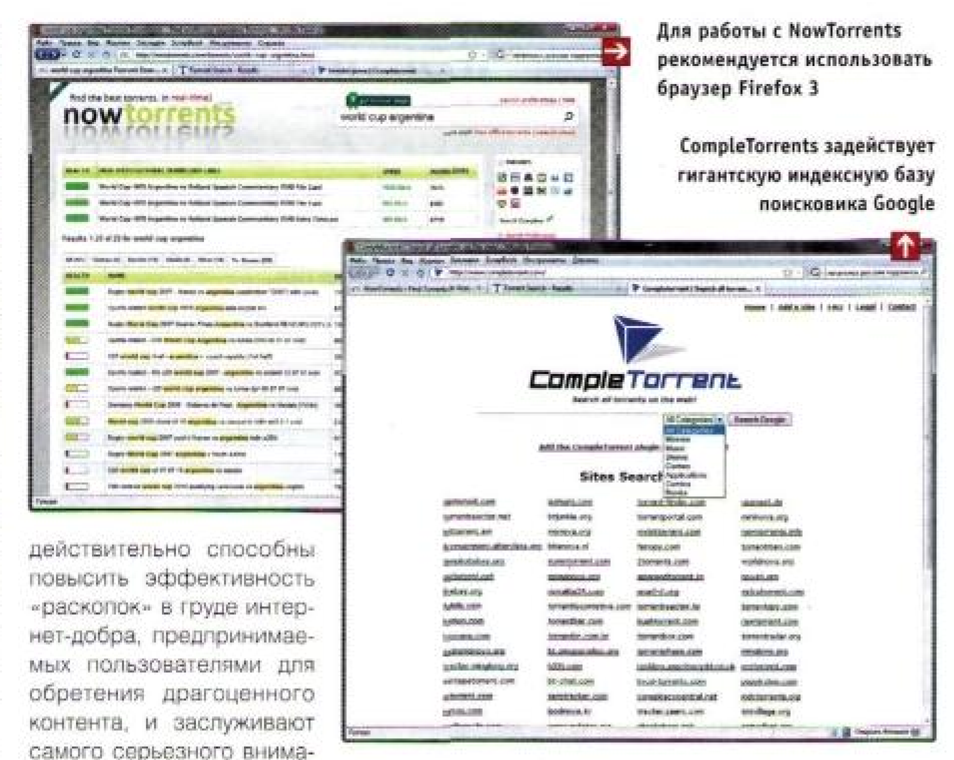
кий по функциональным возможностям сайт – Usniff.com (www.usniff.com). Здесь при желании можно ограничить список поиска только нужными вам проектами, включая и отключая трекеры на боковой панели метапоисковика. При формировании запроса можно использовать логические операторы – это единственное предложение такого плана в нашем обзоре. Есть удобный режим «поиска в найденном». Результаты сортируются по размеру файла, имени, трекеру, дате релиза, количеству пиров и сидов. Можно загрузить плагины для Firefox и Internet Explorer.

Сразу несколько проектов используют для поиска торрентов возможности Google – например, ресурс CompleTorrent (www.completorrent.com) для обнаружения страниц с торрентами обращается к гугловской индексной базе. За счет этого система, по заявлению разработчиков, обрабатывает четыре сотни трекеров, среди которых есть как известные, так и небольшие тематические проекты.

Ахиллесова пята подобного подхода – зависимость от качества работы «пауков» Google. Если в силу каких-либо причин гугловский робот не смог проиндексировать сайт, CompleTorrent просто потеряет такой ресурс. Кроме того, данный торрент-поисковик предлагает только самые простые средства составления запроса и не имеет каких-либо полезных дополнений. Практически те же плюсы и минусы можно обнаружить у нескольких торрент-поисковиков, использующих в качестве основы систему персонального поиска Google Custom Search Engine. Так, сайты Toorgle (www.toorgle.com) и Digg Torrents (www.diggtorrents.com) представляют собой типичные GCSE-машины, простые в создании и способные обрабатывать большое количество ресурсов. Например, Toorgle работает с двумя сотнями трекеров. В то же время стандартные инструменты GCSE не самым лучшим образом подходят для задачи поиска торрентов. Например, на названных машинах нет сведений о состоянии того или иного торрента и системы распознавания и удаления «мертвых» релизов, что ведет к большому количеству бесполезных ссылок в результатах поиска.

Назад в будущее

Ну и, плавно подбираясь к концу повествования, сделаем некоторые обобщения. Ситуация в сфере метапоиска торрентов в целом сложилась неоднозначная. С одной стороны, существующие решения действительно способны повысить эффективность «расколок» в груде интернет-добра, предпринимаемых пользователями для обретения драгоценного контента, и заслуживают самого серьезного внимания. С другой – невооруженным глазом заметно, что простор для дальнейшего роста у них еще весьма и весьма солидный. При этом речь идет не о каких-то сверхсложных экспериментах: достаточно присмотреться к эволюции «обычных» метапоисковиков – многие функции, ставшие для них стандартными, в торрент-машинах еще не реализованы.



Для работы с NowTorrents рекомендуется использовать браузер Firefox 3

CompleTorrents задействует гигантскую индексную базу поисковика Google

Типичный торрент-поисковик, как правило, работает всего с пятью-десятью универсальными трекерами. Поскольку их список на большинстве метапоисковиков совпадает, на первый план выходят возможности составления сложных запросов и фильтрации результатов по различным признакам. По данному критерию наиболее интересно выглядят Torrentz, PizzaTorrent и ScrapeTorrent.

Еще один важный аспект применения метапоисковой технологии – это работа с многочисленными относительно небольшими тематическими трекерами, счет которым в Сети идет на тысячи. Ручной перебор таких ресурсов в поиске редких файлов занимает массу времени и просто-таки требует автоматизации. А ведь подобные трекеры еще нужно найти! Метапоисковики как раз способны ввести редкие ресурсы в оборот. Лидерами по количественному охвату трекеров сейчас являются решения, использующие базу Google, однако, как уже было сказано выше, они мало подходят для действительно качественного поиска торрентов.

Отдельно стоит сказать о метапоиске по приватным трекерам. Сейчас такая возможность реализована на TorrentFinder, однако уровень сервиса там минимальный. Если какому-либо проекту удастся адекватно решить проблему сохранения конфиденциальной информации, возможность поиска по списку приватных трекеров может стать весьма полезной в повседневной работе.

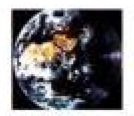
Что касается фреймовых машин, то их, строго говоря, нельзя отнести к «полноценным» метапоисковикам, поскольку они просто организуют более-менее удобный доступ к внешним ресурсам – нам просто экономят рабочее пространство на экране и избавляют нас от необходимости открывать в браузере лишние окна или вкладки. По мере развития более сложных торрент-поисковиков роль подобных «сыскных агентов» будет неуклонно снижаться.

Ну и, наконец, последнее. Все-таки, если отвлечься от технологических материй, любому нормальному пользователю для решения его конкретных задач вышеперечисленных ссылок будет более чем достаточно. Манипулируя описанными торрент-машинами, вы наверняка обретете даже самый экзотический контент – был бы интернет-канал достаточной ширины. А значит, и праздники пройдут нескучно. А вот когда они закончатся, тогда и можно будет подумать о том, изменится ли что-нибудь в 2009 году. **UP**

Поисковый робот («веб-паук», краулер) – программа, являющаяся составной частью поисковой системы и предназначенная для обхода страниц интернета с целью занесения информации о них (а именно ключевых слов) в базу поисковика. (Wiki)

Онлайновые слайд-шоу

Новый год можно отмечать очень по-разному. Но есть и «вечные ценности», без которых праздник не в праздник, – елка, селедка «под шубой» и, разумеется, фотоаппарат, призванный зафиксировать все заслуживающие внимания перипетии мероприятия.



Алексей Кутовенко
alteridem@rambler.ru
Mood: задумчивое
Music: I Am Kloot

А ведь потом отснятым материалом надо еще и поделиться – особенно если не все присутствовавшие отчетливо помнят происходившее вообще и содеянное ими в частности. А ведь зачастую для прояснения картины достаточно просто показать сделанные накануне снимки.

Существует немало способов поделиться фотоматериалом с друзьями. Если рассматривать только онлайновые варианты, то, как правило, большинство пользователей ограничиваются выкладкой набора снимков на какой-либо специализированный хостинг и отправкой ссылок знакомым. Однако иногда душа просит большего – особенно если контент того заслуживает. Почему бы не сделать из своих снимков оригинальное онлайновое слайд-шоу?

Ставим задачу

Итак, наша задача – изготовить из фото симпатичную презентацию, которую можно будет продемонстрировать в онлайне. Сейчас существует хороший выбор различных онлайновых редакторов презентаций, не уступающих по функционалу настольным пакетам в духе PowerPoint или Impress. Однако данные продукты не очень подойдут для создания слайд-шоу: большинство представленных в них инструментов редактирования слайдов для нашей задачи не нужны, а многих необходимых нам динамических эффектов в них нет. Поэтому оставим в стороне такие достойные решения, как Zoho Show или Google Presentations, и сосредоточимся на специализированных сервисах, позволяющих получить достойный результат за минимум времени. Поскольку, как правило, они рассчитаны на максимально широкий круг пользователей, в том числе и самых неискушенных, важную роль в них играют разные мастеры, шаблоны, клип-арты и другие заготовки, помогающие в быстром создании слайд-шоу.

Существующие сервисы с пользовательской точки зрения можно условно разделить на три группы: это простые инструменты для быстрого создания онлайновых слайд-шоу, комплексные сервисы, способные работать и с изображениями, и с мультимедиа, а также проекты, не только имеющие онлайновые сервисы, но и предлагающие установить локальные программы-клиенты, на которые перекладывается ряд функций.

Создаем простое слайд-шоу

Итак, самый короткий путь от беспорядочного массива фотоснимков к симпатичному онлайновому слайд-шоу – сервисы, основанные на использовании мастеров и готовых шаблонов.



Выбор решений для создания слайд-шоу широк, и вам надо лишь определиться, какое из них позволит произвести наибольшее впечатление на зрителей.

Первое место в номинации «Самый простой сервис для создания онлайновых слайд-шоу» по праву может быть отдано проекту BubbleShare (www.bubbleshare.com). Для работы с ним не потребуется даже регистрировать аккаунт – просто загружаем изображения, выбираем дизайн слайд-шоу, и все – можно отсылать URL презентации друзьям. Для ее оформления предлагается два десятка тематических шаблонов: например, только для слайд-шоу на тему «День рождения» имеются четыре готовых заготовки. Ограничений на количество готовых проектов и загружаемых фото пока нет. Если вы делали свой продукт без регистрации аккаунта, ваша работа будет доступна для просмотра на сервере в течение года, после чего понадобится вручную продлить срок хранения – иначе она будет автоматически удалена. В случае же создания учетной записи на BubbleShare можно будет просматривать все свои альбомы на вкладке My Albums, кроме того, вы сможете использовать при их изготовлении несколько дополнительных инструментов.

Очень похож на BubbleShare как по возможностям, так и по внешнему виду сервис Slide (www.slide.com). Здесь можно загружать фото со своего компьютера или из онлайновых источников, использовать библиотеку шаблонов презентаций и музыкальный клип-арт, публиковать слайд-шоу в виде виджетов на других сайтах. *Пожалуй, главное отличие* Slide от конкурентов – в том, что данный сервис встречает нас хоть и кривовато-машинным, но русским переводом элементов интерфейса: в первых, самых непростых, числах января этот факт может оказаться критичным :).

Не требуется аутентификации и на онлайновом сервисе RockYou (www.rockyou.com) – начинаем работу сразу, правда вернуться к редактированию готовой презентации можно будет только после бесплатной регистрации. Собрать файлы для слайд-шоу можно из различных источников. Поддерживаются стандартная загрузка фото с личного компьютера, а также импорт фото с аккаунтов социальных сервисов вроде Friendster или Facebook. Кроме того, можно провести поиск по публичным фотохостингам или же указать прямой URL нужной картинки.

Инструменты редактирования собраны на нескольких закладках. Для оформления слайд-шоу можно использовать различные эффекты переходов, выбирать схему оформления, а также привязать к презентации музыкальную композицию из списка доступных в системе. Результаты редактирования немедленно подгружаются в виде flash-ролика в верхней части рабочего пространства. Количество альбомов никак не регламентируется – творите в свое удовольствие. Число фотографий в альбоме также не ограничено, существует только квота на объем каждого файла – до трех мегабайт. RockYou работает исключительно с форматом JPEG. Сроков хранения альбомов

RSS

Слайд – кадр фотопленки, который зафиксирован в пластмассовом, металлическом или картонном обрамлении унифицированного размера, что позволяет демонстрировать его при помощи диапроектора или диаскопа. (Wiki)

на сервисе не предусмотрено – они будут лежать там, пока вы не решите удалить их вручную. Ну или пока сам ресурс не прекратит свое существование – в конце концов, всякое бывает.

В настоящее время система умеет генерировать код виджетов для двух десятков блог-платформ, в том числе Wordpress и Blogger. Других способов экспорта слайд-шоу не предусмотрено.

Интерфейс проекта Slideroll (www.slideroll.com) построен на Flash и рассчитан на более продвинутых пользователей. Здесь у нас нет выбора готовых шаблонов оформления, однако предлагается инструмент, напоминающий программы для редактирования видеороликов. Редактор слайд-шоу снабжен своей таймлайн-панелью, инструментами управления отдельными кадрами и возможностью добавления музыкального сопровождения – в клип-арте сервиса есть подборка аудиофайлов, которые можно задействовать для этой цели. В результате мы получаем более полный контроль над своим роликом, чем в рассмотренных выше сервисах.

Slideroll предлагает бесплатную Basic-версию, а также коммерческий Pro-аккаунт с помесячной оплатой. Разница между ними в основном заключается в объемах загрузки фотографий на сервис (Basic – до 100 штук, Pro – до 5000), а также количестве хранимых в архиве аккаунта презентаций – если в Pro-версии оно не ограничено, то пользователям бесплатной придется довольствоваться только десятью.



Интерфейс Slideroll построен на Flash и рассчитан на продвинутых юзеров

Для презентаций сервиса Slidestory можно записывать речевые комментарии

Опубликовать готовые слайд-шоу можно как на сервере самого проекта, так и на внешнем веб-сайте в виде виджета. Также их можно внедрить на страницы аккаунта сервиса MySpace или отправить на YouTube. Кстати, подобные сервисы необязательно должны носить исключительно развлекательный характер – например, проект Viewbook (www.viewbook.com) адресован пользователям, серьезно занимающимся фотографией. После регистрации аккаунта он позволяет создавать на основе загруженных снимков не только презентации, но и прилично оформленные портфолио. Сервис платный, предлагается два тарифных плана, которые различаются по возможностям оформления презентации, наличию либо отсутствию функций отключения логотипа сервиса на странице слайд-шоу и загрузки всех фото в презентации одним архивом, а также по некоторым другим фичам.

Для оформления работы Viewbook предлагает только один, выдержанный в строгом стиле, шаблон слайд-шоу – но в принципе для претендующего на профессиональное использование сервиса наличие веселеньких заготовок вовсе необязательно. Взамен нам предлагают вручную указать в модели RGB точный цвет фона кадров, а также расположение и состав демонстрируемой при показе слайд-шоу панели инструментов. Кроме того, у нас есть возможность включить или отключить опцию сохранения изображений зрителями вашей презентации, доступ к полноформатным снимкам и другие полезные при работе над портфолио фичи. Презентацию можно защитить паролем – это предотвратит ее просмотр людьми, случайно угадавшими ее URL (он основан на имени пользователя аккаунта Viewbook). Проекты, помеченные как приватные, также недоступны для индексирования роботами интернет-поисковиков.

Для создания слайд-шоу на сервисе BubbleShare необязательно даже регистрировать аккаунт

Мультимедийные слайд-шоу

Если ваши творческие планы простираются гораздо дальше простого объединения набора фотоснимков в рамках готового стандартного шаблона, милости просим ознакомиться со следующей группой онлайновых редакторов слайд-шоу. Данные ресурсы способны работать не только с картинками, но и с файлами других типов, позволяя объединять в одной презентации изображения, музыку и видео.

В настоящее время словосочетание «слайд-шоу» употребляется для обозначения презентации из фотографий или рисунков. Слайд-шоу может быть частью компьютерной презентации или же просто способом демонстрации картинок на экране монитора. (Wiki)

Начнем с построенного на Flash редактора Joogle (beta.joggle.com). Сервис позволяет загружать в онлайновое слайд-шоу не только изображения, но и видео, а также файлы звукового сопровождения. Интерфейс Joogle разделен на три главные зоны. На боковой панели сосредоточены инструменты доступа к различным источникам контента. Вы можете воспользоваться для создания слайд-шоу материалами, хранящимися на ваших аккаунтах в Joogle или в других внешних сервисах, – например Picasa или Flickr, а также взять необходимое вам «исходное сырье» для творчества с различных веб-ресурсов, таких как Google. Возможен и обратный процесс – отправка изображений из Joogle в хранилища внешних сервисов. Таким образом, Joogle – это не просто инструмент создания слайд-шоу, но и своеобразный онлайновый файловый менеджер. Работа с архивом решена довольно удобно. Для файлов разных типов по умолчанию открываются соответствующие варианты просмотра, например, для музыки стандартным режимом является плей-лист.

Инструменты редактирования собраны на панели Action, расположенной в нижней части окна. Слайд-шоу или виджет создаются с помощью мастера, который содержит пошаговые инструкции, – остается только указывать желаемые настройки. При необходимости изображения можно разворачивать средствами Joogle.

Созданный в Joogle проект можно экспортировать в виде виджета. Поскольку источник данных один, при его обновлении автоматически изменится и демонстрируемое в виджетах содержимое. Это удобно, если вы размещаете свое слайд-шоу сразу на нескольких ресурсах: сайтах или блогах.

Мощное и солидное решение получилось у команды проекта Vuvox (www.vuvox.com). Отметим, что это не просто одно онлайновое приложение, а платформа, предлагающая три варианта редакторов, которые рассчитаны на разные уровни подготовки пользователей. Вторая особенность сервиса – активное использование онлайновых источников контента.

Редактор Vuvox Express предназначен для быстрого конструирования относительно несложных слайд-шоу. Создается канал с помощью мастера, всего в три шага. Стоит остановиться на особенностях его информационного наполнения. Дело в том, что здесь даже нет стандартной загрузки изображений с диска локального компьютера – вместо этого предлагается использовать свой аккаунт Flickr или Picasa. Изображения также можно напрямую получать с многочисленных поддерживаемых фотохостингов. Есть возможность указать любую RSS-ленту, отслеживающую картинки, и «снимать» контент для редактора Vuvox с ее помощью. Далее выбираем один из доступных вариантов оформления и получаем ссылку на свой канал – ее можно сообщить друзьям или изготовить на ее базе виджет для своей интернет-странички.

Версия Vuvox Collage выполнена в более привычном стиле. Здесь есть и загрузка файлов (поддерживаются различные форматы изображений, музыки и видео), и обычные инструменты работы со слайдами. В редакторе работает интересная функция Auto-Fill, которая находит недавно добавленные к аккаунту файлы и автоматически формирует из них заготовку слайд-шоу. Присутствует небольшой клип-арт, который можно задействовать в своих презентациях. Не обошлось и без доступа к онлайновым источникам – контент можно собирать со своих аккаунтов на Flickr, Picasa и SmugMug. В интерфейсе Collage работает метод Drag & Drop, поэтому наполнение слайд-шоу и сортировка кадров проходят очень быстро и просто. Доступен комплект базовых инструментов редактирования изображений.

Редактор Vuvox Studio – наиболее мощный вариант, предлагающий полный контроль над процессом отбора контента, построения слайд-шоу и распространения готового материала на внешних веб-страницах. Как и в Collage, «сырье», необходимое для создания готового продукта, можно загрузить со своего компьютера или сетевого источника. Для быстрого оформления презентаций имеется набор тематических шаблонов. Изображения на слайдах можно поворачивать и масштабировать. В состав слайд-шоу кроме простых фото можно внедрять видеоролики, а также добавлять музыку или заранее записанный речевой комментарий в формате MP3 – звуковая дорожка должна быть загружена в архив Vuvox. Ваше творение можно будет экспортировать вовне с помощью виджета, при этом есть выбор из нескольких вариантов его внешнего вида.

Как и положено подобному ресурсу, Vuvox предлагает просмотреть галерею публичных слайд-шоу, созданных с помощью его редакторов.

Создатели сервиса SplashCast (www.splashcastmedia.com) пошли еще дальше и позиционируют свой продукт как средство создания мультимедийных каналов для маркетинга. Это, впрочем, не мешает использовать его и в личных целях.

Данный сервис также построен на Flash и обладает удобным и привлекательным интерфейсом. Обычно слайд-шоу представляют собой некий законченный продукт, который редко изменяют с течением времени. А SplashCast предлагает инструменты для разработки своеобразных «медиаканалов», обьединяющих изображения, видео, звук, речевое сопровождение и текстовые примечания. Каналы можно просто просматривать в потоковом режиме или же интегрировать на страницы других веб-сайтов или блогов. Для каждого создается собственная RSS-лента. Социальные средства SplashCast включают возможность комментирования роликов, проведение чатов, а также получения нового контента непосредственно от пользователей канала. Разработчики предполагают, что такие каналы-«сплэшкасты» способны стать одним из средств маркетинговых кампаний, проводимых на социальных ресурсах. Само собой, при внесении изменений в канал – например, добавлении нового контента – изменяется и содержимое всех внешних «приемников», что весьма удобно, если вам надо работать сразу с несколькими интернет-сайтами или аккаунтами социальных сервисов.

Клиентские программы, с одной стороны, привязывают нас к одному компьютеру, но, с другой, дают доступ к некоторым дополнительным возможностям, а также позволяют работать в офлайне.

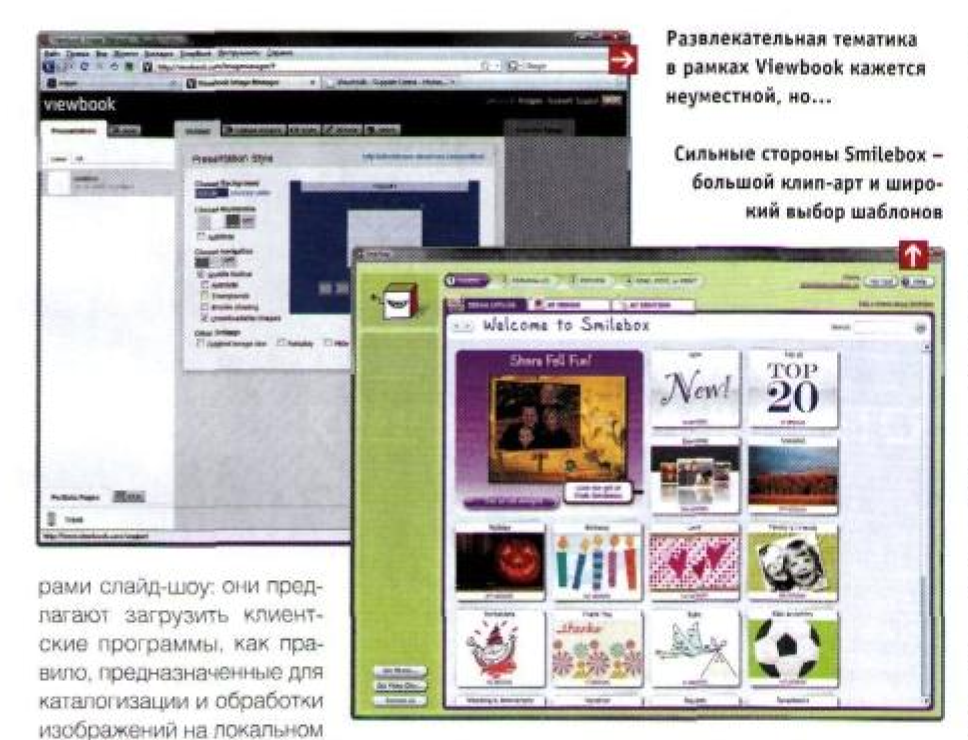
Кроме инструментария создания каналов SplashCast предлагает средства сбора статистики и управления сообществом юзеров. Ориентация на маркетинговое использование наложило отпечаток на ценовую политику сервиса – выплаты владельца канала привязаны к посещаемости его ролика.

Комбинированные решения

Некоторые сетевые сервисы не ограничиваются только онлайновыми редакто-

RSS

Виджет – элемент графического интерфейса пользователя, имеющий стандартный внешний вид и выполняющий стандартные действия. Возможно, термин произошел от слов «window» – «окно» и «gadget» – «приспособление». (Wiki)



Развлекательная тематика в рамках Viewbook кажется неуместной, но...

Сильные стороны Smilebox – большой клип-арт и широкий выбор шаблонов

рами слайд-шоу: они предлагают загрузить клиентские программы, как правило, предназначенные для каталогизации и обработки изображений на локальном компьютере. На долю сетевых ресурсов остаются функции распространения готового продукта и получения обратной связи от зрителей.

Так, главным инструментом работы с проектом Slidestory (www.slidestory.com) является локальная программа-клиент Slidestory Publisher, которую понадобится скачать и установить. Процесс элементарен: перетаскиваем в окно приложения нужные изображения и располагаем их в желаемом порядке. Особенностью Slidestory Publisher является то, что программу можно «подружить» с микрофоном, подключенным к вашему компьютеру. После несложной настройки можно записывать речевые комментарии для каждого кадра, так что у нас есть возможность в красках изложить своим знакомым все детали процесса съемки данного фото, – удобная функция, которая будет востребована многими :). Записи будут преобразованы в формат MP3 и добавлены к нужным объектам слайд-шоу.

Онлайновая часть сервиса отвечает за хранение и распространение готовых презентаций – именно здесь можно управлять своими слайд-шоу и подкастами. На сайте действует галерея общедоступных презентаций, сделанных с помощью данного сервиса. Для готового продукта можно создать специальный RSS-канал, с помощью которого ваши знакомые смогут отслеживать обновления презентации.

Похожим образом работает проект PhotoShow (beta.photoshow.com/home). Он также состоит из двух частей. Локальное приложение выполняет функции составления каталога изображений и видео – программа автоматически ищет соответствующие файлы на компьютере и распределяет их по категориям. Нашему вниманию также предлагаются стандартные инструменты редактирования фотографий. Для ускорения создания слайд-шоу предназначен встроенный клип-арт и музыкальная библиотека. Если говорить о доступных динамических эффектах для украшения презентаций, то они вполне стандартные и не требуют особого представления.

Онлайновая же часть сервиса во многом напоминает обычный фотохостинг. Однако здесь с помощью встроенных мастеров можно довольно быстро изготовить симпатичные странички удобно структурированных фотоальбомов, на базе которых можно сгенерировать слайд-шоу, снабженное панелью инструментов управления просмотром.

Загружать фотографии на сервис можно как традиционным путем – непосредственно с локального компьютера, так и из сетевого источника – по указанной гиперссылке. Кроме простых изображений поддерживается импорт видеороликов, что расширяет возможности работы с ресурсом.

Бесплатный ресурс Smilebox (www.smilebox.com), как и другие участники нашего сегодняшнего обзора, в первую очередь предназначен для создания онлайновых слайд-шоу, однако кроме этого умеет изготавливать на базе загруженных фотоснимков массу других полезных вещей: поздравительные открытки, фотоальбомы, виньетки.

Локальный редактор Smilebox требует для своей работы обязательной установки Flash Player 9. Smilebox позволяет работать с фотоснимками во всех распространенных форматах, звуковыми файлами и видеороликами. Его основной плюс по сравнению с аналогами – солидный клип-арт и широкий выбор разнообразных шаблонов, сгруппированных по тематическому признаку. Результат работы можно разместить на сервере проекта, распечатать или отправить по e-mail.

Подписчикам платного сервиса Smilebox Club предлагается расширенная галерея шаблонов оформления работ, а это ни много ни мало 750 штук, а также две тысячи музыкальных треков. Покупка аккаунта, само собой, избавляет и от просмотра рекламы на странице онлайнового слайд-шоу.

Разумный выбор

Как видим, выбор решений для создания онлайновых слайд-шоу достаточно широк, и вам остается только определиться, какое из них, по вашему мнению, позволит произвести наибольшее впечатление на ваших страдающих кратковременными «послепраздничными» провалами в памяти друзей. Если вам необходимо быстро и без лишних раздумий изготовить динамичную презентацию, есть смысл воспользоваться BubbleShare или RockYou. Мультимедийные редакторы пригодятся в том случае, если в ходе мероприятия вы активно снимали видеоролики. Здесь наиболее интересные результаты можно получить с помощью Vuvox: комбинация различных вариантов добавления контента к проекту, возможность использовать звук и видео, а также наличие целых трех вариантов редактора делают этот проект хорошим выбором.

Локальных клиентские программы, с одной стороны, привязывают нас к одному компьютеру, но, с другой, дают доступ к некоторым дополнительным возможностям, а также позволяют работать в офлайне. Неплохим выбором среди таких предложений за счет хорошего клип-арта и простого интерфейса станет пакет Smilebox. Дерзайте :)! UP

Фрейм (frame) – отдельный законченный HTML-документ, который вместе с другими HTML-документами может быть отображен в окне браузера. Фреймы разбивают веб-страницу на кадры, расположенные на одном экране, но независимые друг от друга. (Wiki)

И даже в области «ваймакса» мы впереди планеты всей...

Москва и Санкт-Петербург стали одними из первых городов мира, где были развернуты сети Mobile WiMAX. Более того, в столице уже целых два оператора занимаются расширением своей инфраструктуры: первой оказалась компания Yota, чьи сети в данный момент проходят стадию открытого и бесплатного тестирования, а второй – «Комстар». Стоит отметить, что даже в США, технологическом лидере последних десятилетий, первая WiMAX-сеть появилась позже московской и питерской.

Более того, Россия стала первой страной в мире, где в продажу поступил телефон с адаптером мобильного «ваймакса» на борту.

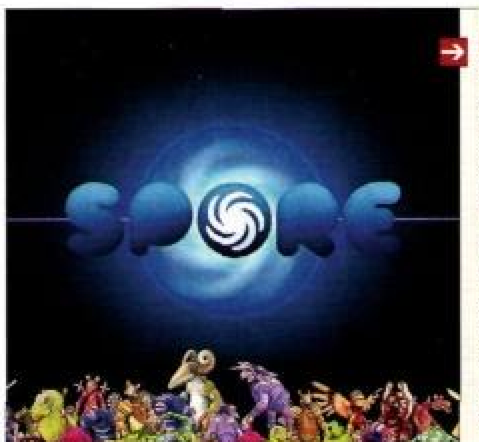
Коммерческая эксплуатация первых сетей четвертого поколения должна начаться уже 1 апреля будущего года, а в дальнейшем планируется развернуть соответствующую инфраструктуру во всех городах-миллионниках нашей необъятной родины.

Одним словом, приятно, когда хоть в чем-то, кроме объемов добытой нефти, наша страна, как в старые добрые времена, оказывается среди мировых лидеров.



«.рф» принят официально

Именно в уходящем году было впервые принято решение об открытии первого нелатинского домена первого уровня в Сети. Им должен стать кириллический домен «.рф», что, конечно же, расшифровывается как «Российская Федерация». Начало работы нового сегмента Сети запланировано на 2009 год, а его планируемые объемы – примерно одна пятая от уже привычного домена .ru. Что выйдет из этой затеи, непонятно, как неизвестно и то, какие еще страны могут захотеть зарегистрировать домен на родном алфавите.



События игровой индустрии

Наиболее заметные события в игровой индустрии 2008 года помимо GTA IV, о которой было отдельно сказано в этом номере, – выход долгожданной Spore и невыход еще более долгожданного StarCraft II.

Первая игра поразила всех своей новизной и нетрадиционностью: никому еще не удавалось сделать столь разнообразный, необычный и цельный проект, сочетающий в себе почти все основные жанры современных игр. Вторая игрушка в представлении не нуждается. Только вот увидеть ее можно будет лишь в будущем году.

Дух времени по версии Google

Рейтинг самых популярных интернет-запросов уходящего года опубликовала Google. В российском сегменте Сети по росту количества обращений лидировали слова «ВКонтакте» и «Одноклассники» – спасибо товарищам, не знающим о существовании адресной строки браузера. По всей видимости, эти же люди определили и расклад сил в списке личностей, которыми чаще всего интересовались в 2008 году: там первые места заняли «Ранетки» и Дима Билан. Ну а самым распространенным запросом Рунета в 2008 году стало слово «фото».

Блогеры в ответе

В 2008 году Россия присоединилась к списку стран, где можно понести уголовное наказание за высказанную в интернете фразу. И уже известен прецедент, когда человек был осужден по этой статье: первым «русским веб-преступником» стал блогер Савва Терентьев из Сыктывкара – суд нашел в его дневнике элементы экстремизма. В Сети сразу появилось множество откликов в его поддержку, особенно после вынесения вердикта. Впрочем, не вполне понятно, почему интернет должен оставаться полностью нерегулируемой средой.

Память дешевеет все быстрее

В уходящем году отмечалось небывалое падение цен на флэш- и RAM-память. Про оперативку, которая продается ниже себестоимости, мы писали много и подробно, а вот события с флэш-памятью проходили не так заметно, да и к резкому удешевлению флэшек за последнее время привыкли уже все. Сегодня USB-стики на несколько гигабайт стоят 300-500 руб., а на прилавках магазинов появились карточки на 64 Гбайт. Надеемся, что в следующем году приятная для пользователей тенденция найдет свое продолжение.



Wi-Fi на высоте

В уходящем году реализовалась давняя мечта многих часто путешествующих людей – большинство крупных авиакомпаний начали развертывать Wi-Fi-сети на борту своих самолетов. Пока особо отметились американские авиаперевозчики – в Штатах большая часть внутренних рейсов уже «оснащены» Wi-Fi. У нового достижения прогресса пока много минусов – это и высокая цена «заоблачного вайфая», и некоторые связанные с ним ограничения. Так, пассажиры пока не могут воспользоваться сервисами VoIP или зайти на «взрослые» сайты.



Децентрализации Сети – «нет»

Не первый год уже идут разговоры о том, что интернет давно нужно децентрализовать. Ведь сейчас корневой узел в каком-нибудь крупном городе может обеспечивать Сетью многие сотни миллионов людей на расстоянии тысячи и более километров от него. Идея децентрализации, конечно, хороша. Но нужно с сожалением констатировать, что в 2008 году ни один из предлагаемых специалистами проектов не был реализован: слишком уж сложное и дорогое дело – перестраивать такую гигантскую и сложную инфраструктуру.

RSS

В 2009 году ожидается появление первой части StarCraft II, Terrans: Wings of Liberty, которая будет включать в себя полноценный мультиплеер и более 30 миссий для однопользовательской игры за расу терранов.



Президентские технологии

Президентская кампания 2008 года в США обязательно запомнится всем нам необычайно активным использованием интернет-технологий. Особенно отличился Барак Обама (Barack Obama), который, заметим, во многом как раз благодаря этому и смог победить на выборах. Так, значительная часть из его гигантского, почти 600-миллионного, избирательного фонда была собрана именно посредством Всемирной паутины. Кстати будучи избранным, еще не прошедший инаугурацию президент уже открыл свой канал на YouTube.

ПО уходит в Сеть

Все больше и больше программного обеспечения можно использовать прямо из Всемирной паутины. В 2008 году этот тренд стал особенно заметен: теперь в интернете можно с легкостью найти несколько вполне себе функциональных мессенджеров, почтовых агрегаторов, офисных пакетов или фоторедакторов. Все это доступно прямо из браузера, и, как правило, совершенно бесплатно. Собственно, получается, что кроме самого браузера никакого ПО среднестатистическому пользователю теперь устанавливать и не надо.

Падающие окна

Windows за последний год стала заметно менее популярна: сейчас уже меньше 90% пользователей компьютеров желают лицезреть на своем рабочем столе знаменитую четырехцветную эмблемку. Конечно, говорить о какой-то трагедии для Microsoft несерьезно, так как ОС этой компании по-прежнему выбирают 89% юзеров, но факт остается фактом: неудача Vista и активное развитие альтернативных ОС, в первую очередь Mac OS X и Linux, ведут к постепенной потере редмондцами статуса монополиста.

Ну а где кончается монополизм, там начинается конкуренция. А значит, Microsoft придется наконец-таки серьезно взяться за развитие и совершенствование своей системы – терять свою долю рынка в компании вряд ли захотят. В свою очередь, Apple и многочисленные разработчики «Линукса» тоже не сидят сложа руки: первые вовсю готовят к скорому релизу очень интересное обновление Mac OS, собираясь в будущем году занять 10% рынка, а вторые смогли подобраться к массовому потребителю благодаря всевозможным нетбукам – и замахиваются на преодоление двухпроцентного барьера.



Открытым платформам – «да»

Именно последние 12 календарных месяцев стали временем активного развития открытых мобильных платформ, и в первую очередь, конечно, самой нашумевшей из них – Google Android.

Конечно, и Android, и другим подобным оупенсорсным разработкам еще предстоит долгое и трудное развитие, ведь сейчас в них не имеется ни полноценной поддержки Bluetooth, ни функции работы с Multitouch, ни многого другого. Однако главного преимущества таких платформ – открытости – у них не отнять.



Век LCD проходит

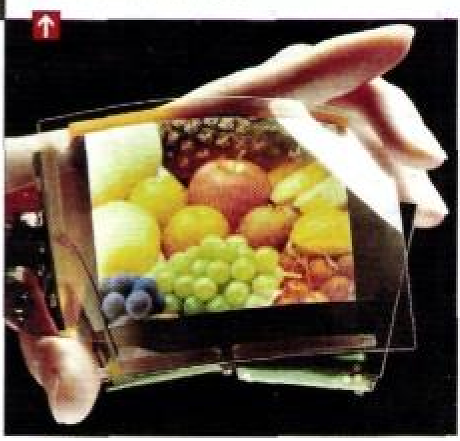
В 2008 году мы все наблюдали две разнородные тенденции: с одной стороны, дисплеям на жидких кристаллах удалось окончательно выдавить с массового рынка конкурентов, основанных на других технологиях, с другой, у ЖК также появились соперники, которые начали нелегкую борьбу за место под солнцем. Так, было представлено множество девайсов на основе технологии OLED. Создатели прочих альтернативных решений тоже не дремлют – к примеру, Canon возродила программу разработки технологии SED.

Интеграция – путь к успеху

Интегрированные корпорации – постоянные герои деловых новостей уходящего года. Схема работы этих компаний проста: создавать продукт целиком, включая железо, софт, связанные с ним сервисы и так далее. За примерами далеко ходить не надо, они у всех на слуху – достаточно вспомнить Apple или Google.

Первая компания – классический пример универсальной IT-корпорации: и всевозможные компы и девайсы, и собственный софт, включая ОС, и многочисленные веб-сервисы – все это можно найти в номенклатуре Apple. Google же пока отстает – никакого железа компания не производит. Зато операционка своя у нее уже есть – Google Android. Десктопная «ось» от Google тоже ожидается – и браузер Chrome здесь представляется первой ласточкой будущего вторжения интернет-гиганта на этот рынок.

Успех обеих компаний объясняется просто: гораздо приятнее и удобнее использовать девайсы одного и того же, а не десяти разных производителей. Да и потребительскую лояльность еще никто не отменял.



После выхода первой «главы» трилогии с промежутком в год-два ожидается появление еще двух частей – Heart of the Swarm (посвященной зергам) и Legacy of the Void (где удастся поиграть за протоссов).



Новый год и эстафета «четыре по сто»

Конец текущего года не только принес нам множество хлопот по подготовке очередных выпусков журнала, но и ознаменовался одним весьма примечательным событием. Мы решили отметить юбилей UPgrade и пригласить на него всех наших друзей. Получилось здорово!

Торжество состоялось 14 декабря в торговом центре «Горбушкин двор». Учитывая, что до Нового года оставалось всего две недели, заодно решили отметить и его :).

Как правило, такого рода мероприятия не обходятся без занимательных викторин, конкурсов, интересных затей и, естественно, огромного количества самых разных прикольных подарков. Конечно же, все эти элементы присутствовали и на нашем празднике, равно как и дополнительный бонус – немного хорошей музыки. Разогревать публику перед нелегкой борьбой за призы вызвались группы «Лампасы» и уже хорошо знакомые нашим читателям «Приключения электроников». Ну а проведение увлекательных конкурсов мы возложили на могучие плечи наших партнеров.

С юмором отнеслись к поставленной задаче представители компании Xerox, которые порадовали гостей нашего праздника рядом веселых и креативных конкурсов. Победитель первого из них, сумевший «распознать» на ощупь абсолютно разные по форме предметы, был торжественно награжден портативным сканером Xerox Travel Scanner 100. Участница, выигравшая конкурс на лучшее обоняние, получила многофункциональное устройство Xerox Phaser 3100 MFP с ароматизатором воздуха. Такого же приза был удостоен конкурсант, проявивший недюжинную меткость при метании магнитных дротиков. А члены сборной команды читателей UPgrade, сумевшие с закрытыми глазами сделать самый оригинальный рисунок, изображающий символ наступающего года – быка, получили в подарок

RSS Сведения о праздновании Нового года в России появляются с конца XV века. «Парижский словарь московитов» сохранил русское название этого праздника: «Первый день во году».

цветные лазерные принтеры Phaser 6125. В течение всего праздника у стенда компании Xerox также проводились всевозможные конкурсы и викторины с памятными призами.

Забавный турнир по дартсу организовали представители корейской компании Samsung Electronics. Мишень крутилась, участники бросали дротики, пытаясь попасть в цель и, таким образом «выбить» себе подарки, а заодно и набрать максимальное количество очков для получения главных призов – жестких дисков и оптических приводов. В это время на сцене проходило состязание среди самых «продвинутых» читателей UPgrade, победитель которого вспомнил практически все возможные компьютерные интерфейсы. Потом начался веселый конкурс, в котором участники пытались подсмотреть приклеенные к спинам соперников цифры. А закончился «сет Samsung» презентацией новых продуктов компании – внешних накопителей S2 Portable (2,5") и S1 Mini (1,8").

Представители компании Fujitsu Siemens организовали два «гимнастических» конкурса с булавами и мячами. Несколько участников, вызванных на сцену, соревновались между собой в умении жонглировать этими предметами. Надо сказать, что нормально подкидывать и ловить даже пару мячей удавалась далеко не каждому. Те, у кого получалось лучше, в итоге и забрали приготовленные ценные призы и памятные подарки. В завершение забавы присутствующим продемонстрировал настоящий класс сотрудник вышеупомянутой транснациональной компании – ему не составило труда жонглировать сразу пятью и даже шестью булавами. Мы и сами не ожидали, что в офисах Fujitsu Siemens можно найти столь разносторонние таланты!

Сотрудники компаний NVIDIA и Meijin не стали злоупотреблять вниманием публики и устраивать какие-либо красочные выступления, они просто раздавали у своего стенда заранее составленные кроссворды. Тех, кому удалось разгадать их полностью, вызывали на главную сцену, где они получали призы – графические карты. Там же, на сцене, была проведена техническая блицвикторина. Ее победители получили памятные подарки.

Оживление царило и у стенда компании Kingston. Все интересующиеся продукцией этого производителя могли заполнить небольшую анкету, ответив на нехитрые вопросы, а потом принять участие в лотерее. Выигравшим в ней счастливцам удалось унести с собой разные девайсы из продуктовой линейки производителя.



Классный конкурс придумала компания Acer. Ее удивительно неленивые сотрудники установили неподалеку от сцены несколько мощных игровых станций Acer Aspire M5640-1M7B, на которых была запущена игра Moscow Racer. Любой пришедший на наш праздник мог попробовать свои силы в борьбе за звание «Чемпиона Кутузовского проспекта» (те, кто хоть немного знаком с этой игрушкой, поймут, о чем идет речь). Участники, которым удалось пройти трассу за семь минут, получили памятные подарки. Ну а победитель, завершивший гонку за минимальное время, выиграл суперприз – коммуникатор Acer Ferrari!

Компания же Epson не мудрствуя лукаво устроила здесь же импровизированную фотостудию, установив принтер и камеру, чтобы все желающие могли подойти, сфотографироваться и тут же получить распечатанный снимок высочайшего качества.

В заключение заметим, что мы были очень рады видеть тех людей, кто нашел в себе силы прийти в «Горбушкин двор» в этот день и разделить с нами радость от выхода четырехсотого номера UPgrade и приближающегося Нового года. Мы благодарны вам за это! UP



Чтобы достичь рекордной планки в 400 номеров, нам понадобилось ни много ни мало целых девять лет непрерывной работы и тысячи полезных статей. Нам никогда не удалось бы этого добиться без наших авторов. Спасибо им!



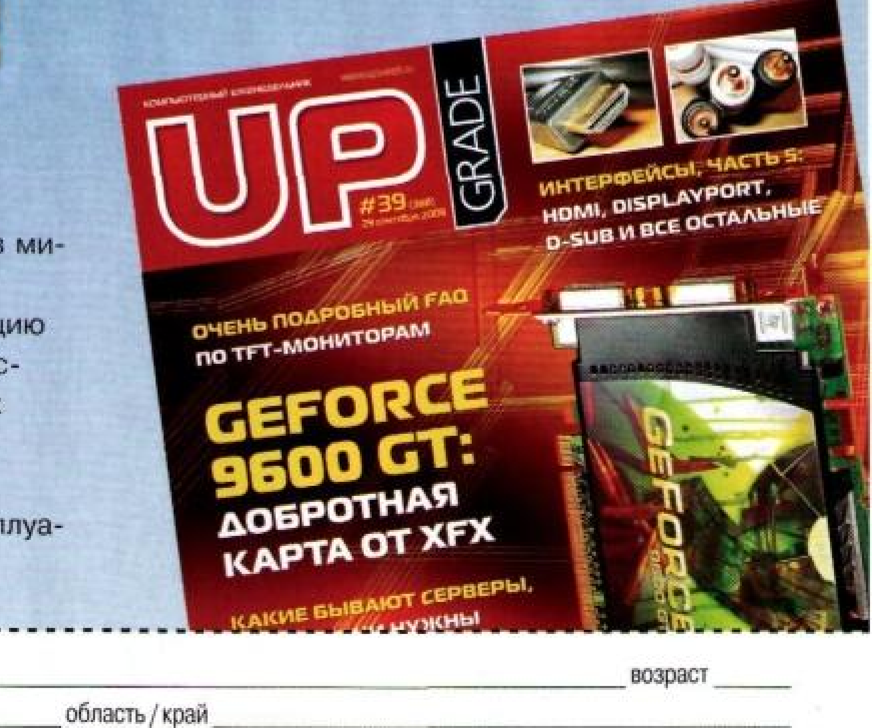
Внимание, новогодний конкурс!

Для начала, минуя устоявшиеся каноны написания подобных сообщений, позвольте поздравить вас, уважаемые читатели, с наступающим Новым годом! Пожелать вам мощных видеокарт, производительных процессоров, быстрой памяти, позитивных встреч, и главное – побольше добрых людей на вашем пути. Дзинь!

А теперь о самом конкурсе. Он фантастически прост, и в нем легко может принять участие каждый желающий. Каких-то особенных знаний и навыков в той или иной области от вас не потребуется – да будет нам всю жизнь являться во снах «синий экран смерти», если мы говорим неправду! Так вот, уважаемые читатели, напишите нам пару строк о том, материалы на какие темы вам было бы любопытно прочитать в журнале и вообще что, на ваш взгляд, стоит изменить, дабы UPgrade стал еще полезнее и увлекательнее. С авторами наиболее вменяемых советов мы готовы поделиться ценными призами: портативным (весом менее трех килограмм) видеопроектором и цифровыми фоторамками от компании **ViewSonic**, материнскими платами **Gigabyte**, корпусами **Hyper**, видеокартами **Sapphire** и **Zotac**, наушниками **Philips**, мультимедийными мышами и клавиатурами, софтом от **Corel**, сетевыми хранилищами и маршрутизаторами **Netgear**, любезно предоставленными нашими хорошими партнерами, уже не в первый раз согласившимися выступить в качестве Дедов Морозов.

Ждем ваших писем по адресу: konkurs@upweek.ru. Итоги конкурса читайте в первых февральских номерах журнала. Имейте в виду: призов у нас действительно много, можно даже сказать склад, так что скорее занимайте активную гражданскую позицию. Давайте вместе сделаем наш журнал еще лучше!

Подпиши свой компьютер на UPGRADE!



Журнал UPGRADE – это самый простой способ:

- всегда быть в курсе последних событий в мире высоких технологий;
- не только оперативно получать информацию о технических новинках, поступивших на российский рынок, но и узнавать результаты их тестирования с комментариями экспертов;
- знать все о новых программах;
- получать полезные рекомендации по эксплуатации ПК.

Как подписаться на UPGRADE

- Заполните подписной купон и платежное поручение, зачеркнув календарные номера месяцев, в течение которых вы хотите получать журнал.
- Перечислите деньги на наш расчетный счет через Сбербанк по приведенной квитанции или по форме ПД4.
- Отправьте подписной купон и копию квитанции об оплате по адресу: 129090, отдел подписки ООО «Паблишинг Хаус Венето», Россия, г. Москва, а/я 10, или по факсу: (495) 510-5831, 684-5285, 681-7837, или по электронной почте: podpiska@veneto.ru.

Если мы получим вашу заявку до 15-го числа текущего месяца, то подписка начнется со следующего месяца.

Общая сумма платежа рассчитывается по следующей схеме: стоимость подписки на один месяц умножается на количество месяцев, отмеченных вами.

В Москве журнал доставляется подписчикам курьером в офис или кладется в почтовый ящик на следующий день после выхода номера из типографии. В регионы России журнал отправляется заказной бандеролью.

С 2009 г. стоимость подписки для жителей Москвы – 230 рублей в месяц, на шесть месяцев – 1350 рублей, на год – 2600 рублей, а для жителей регионов – 200 рублей в месяц, на шесть месяцев – 1170 рублей, на год – 2300 рублей.

Наценка для юридических лиц составляет 5%. Все цены указаны с учетом НДС (10%).

Ф. И. О. ______________________ возраст ______

индекс ________ область / край ______________________

город ______________ улица ______________________

дом ______ корпус ______ квартира ______ подъезд ______ код (домофон) ______

телефон (с кодом города) ______________________

Извещение

ООО «Паблишинг Хаус Венето»
(наименование получателя платежа)

7702333042 / 770201001 № 40702810200001007193
(ИНН / КПП) (номер счета получателя платежа)

в «Мастер-Банк» (ОАО), г. Москва
(наименование банка получателя платежа)

БИК 044525353 № 30101810000000000353
(номер кор./сч. банка получателя платежа)

Подписка на журнал UPgrade по месяцам:
(наименование платежа)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	200__ год

куда ______________________
(почтовый индекс, адрес)

кому ______________________
(фамилия, инициалы)

Кассир

Стоимость подписки (включая НДС) __________ руб.

ООО «Паблишинг Хаус Венето»
(наименование получателя платежа)

7702333042 / 770201001 № 40702810200001007193
(ИНН / КПП) (номер счета получателя платежа)

в «Мастер-Банк» (ОАО), г. Москва
(наименование банка получателя платежа)

БИК 044525353 № 30101810000000000353
(номер кор./сч. банка получателя платежа)

Подписка на журнал UPgrade по месяцам:
(наименование платежа)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	200__ год

куда ______________________
(почтовый индекс, адрес)

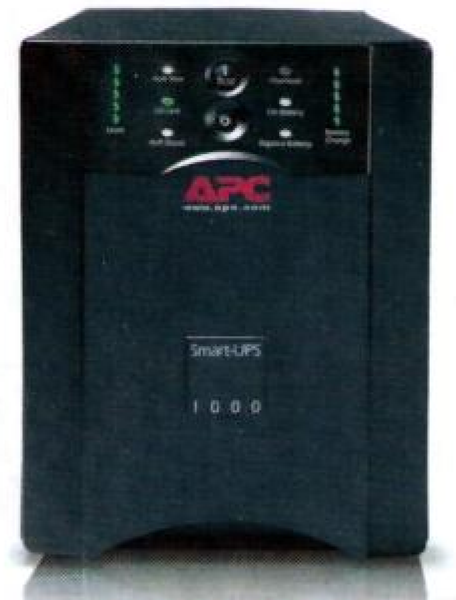
кому ______________________
(фамилия, инициалы)

Квитанция

Кассир

Стоимость подписки (включая НДС) __________ руб.

30 миллионов пользователей компьютеров не доверяют электросети...

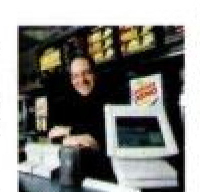


APC Smart-UPS® 1000 защищает оборудование от скачков напряжения в сети, а результаты работы от внезапного отключения электричества

Узнайте, почему 30 миллионам человек уже не нужно опасаться потери своих файлов с музыкальными записями, фотографиями и финансовыми документами! Посетите www.apc.com/ru

READERS CHOICE 2006

...они доверяют APC



Подумайте, сколько ценного хранится на вашем компьютере: архив переписки по e-mail и электронные напоминалки о днях рождения друзей, MP3-коллекция и база данных по клиентам, записи личных расходов и рабочие отчеты, редкие видеофильмы и отпускные фотографии... Потеря этой информации может существенно повлиять на ваш ритм жизни. Именно поэтому большинство пользователей доверяют защиту своего оборудования APC, а не другим поставщикам источников бесперебойного питания.

Почему именно системы защиты электропитания от APC занимают ведущие места по продажам в мире? Мы совершенствуем технологии защиты уже 20 лет. Наша Легендарная Надежность сохраняет данные, защищает оборудование и предотвращает сбои. Она также защищает от аварий в электросети, надежность которой падает год от года.

По мнению экспертов, потребление электроэнергии за следующие 10 лет будет только возрастать. При этом уровень текущих инвестиций в развитие электросети является рекордно низким. Это настоящее «штормовое предупреждение» для пользователей компьютеров, делающее защиту от APC жизненно необходимой.

APC располагает полным диапазоном решений по защите электропитания, оптимально соответствующих требованиям различных задач. Уже используете защиту APC? Тогда подумайте о запасной батарее или новой модели ИБП.

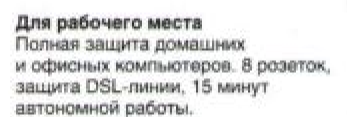


Решения APC для любого уровня защиты

Для домашнего компьютера
Недорогая система резервного питания и защиты от скачков напряжения. 8 розеток, защита DSL-линии, 10 минут автономной работы.



Back-UPS® ES 550



Для рабочего места
Полная защита домашних и офисных компьютеров. 8 розеток, защита DSL-линии, 15 минут автономной работы.



Back-UPS® ES 700

Для рабочего места
Высокоэффективная защита серверов и особо ценного оборудования. Есть возможность расширения по интерфейсу SmartSlot.



Smart-UPS® 1000



Загрузите **БЕСПЛАТНО** информационные статьи APC в течение 90 дней (на сайте www.apc.com/promo после ввода кода **71750v**) либо заполните купон и пришлите его в офис APC по адресу: 119334, Россия, Москва, 5-й Донской проезд, д. 21Б, стр. 10 (отдел маркетинга) и станьте участником розыгрыша — **выиграйте сумку Power Ready Travel Bag**

Ф.И.О.: ____________________

Компания: ____________________

Должность: ____________________

Адрес: ____________________

____

Отрасль: ____________________

Тел.: ____________________

E-mail: ____________________

APC в Москве: 119334, Россия, Москва, 5-й Донской проезд, д. 21Б, стр. 10,
Тел.: +7 495 916-7166, факс: +7 495 620-9180, E-mail: apcrustech@apc.com

71750v

APC by Schneider Electric